ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕ

СТРАНА ИГР

#01 (130) ЯНВАРЬ 2003

GBA RESISTANCE!

FINAL FANTASY X-2

RESIDENT EVIL 0

ВСЕ СЕКРЕТЫ FFX

SUIKODEN 3

MOH: SPEARHEAD

NE PS2 DREAMCAST GA



«ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ»

УЖ ПОСЛАЛА, ТАК ПОСЛАЛА...

ИГРЫ НОМЕРА:

Падал прошлогодний снег / Final Fantasy X–2 / **Resident Evil 0** / Breed / **One Must Fall: Battlegrounds** / Rise of Nations / **Darius–R** / Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends / **War of the Monsters** / Apex / **Star Trek Elite Force 2** / Thousand Land / **TimeSplitters 2** / Post Mortem / **Suikoden III** / WRC Arcade / **Deathrow** / Harry Potter and the Chamber of Secrets / **House of the Dead III** / Total Immersion Racing / **Dragons Lair 3D** / Inquizition / **Anarchy Online: The Notum Wars** / Medal of Honor: Spearhead / **American Idol** / Ace Lightning / **G.I. Combat** / Hunter: The Reckoning / **Harbinger** / Shadow of Destiny / **Street Fighter Alpha 3** / За стеной 2 / **Robot Wars Extreme Destruction** / Taz Wanted / **Final Fantasy X**

ИТОГИ КОНКУРСА ЛЮБИТЕЛЬСКИХ ИГР 2002

(game)land

ISSN 1609-1035

9 771609 103003 01>



ИНТЕРНЕТ
и ИНТЕРНЕТ - ТЕЛЕФОНИЯ
ДЛЯ ВСЕХ
753 8282
Коммутируемый доступ
Широкополосный доступ
Интернет-телефония
Хостинг
Информационные услуги
Домашние сети
Почта
КОММУТИРУЕМЫЙ ДОСТУП
Дневной повременной тариф, г. Москва
С 09:30 до 20:00 - 0,60 у.е./час
Вечерний повременной тариф, г. Москва
С 20:00 до 02:00 - 0,75 у.е./час
Ночной повременной тариф, г. Москва
С 02:00 до 09:30 - 0,20у.е./час
Тариф "День и ночь"
40 часов днем и бесплатно ночью
с 02:00 до 09:30 - 24,5 у.е./месяц
МТУ-ИНТЕЛ
ru ТМ
ТОЧКА РУ
БРЭНД ГОДА
EFFIE 2002
Служба
технической поддержки:
(095) 995 5550;
(095) 729 3333;
8 800 200 8282.
http://tochka.ru
Лицензии Минсвязи РФ: №23335; №22963; №12235; №12203.
Услуги сертифицированы
ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

СЛОВО КОМАНДЫ



Доброго!

Празднуя год моей официальной работы в «СИ». До этого был незабываемый «Official PlayStation Россия», еще раньше – сильно культовый в зело узких кругах «Великий Дракон», и совсем уж в бородатые времена – пионер российской приставочной журналистики, видеоассовский «Dendy: новая реальность». Это не считая эпизодических демаршей в обычную, неигровую прессу. Авторитетно заявляю: в «Стране» лучше всех. Честное комсомольское. Вообще, благостное настроение от неминуемого наступления Нового Года подпортил разве что факт трагической гибели батарейки в китайском картридже Castlevania: Harmony of Dissonance, лишивший меня сейва с 22 наигранными часами. Из чего вытекает сами понимаете какая мораль.

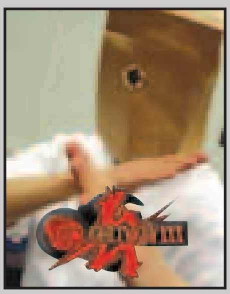
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



Hadoken!

Для вас Новый год уже наступил, а мы находимся на пару недель в прошлом и в спешке сдаем очередной номер журнала. И вместе с братьями по оружию – Перестукиным и Кутыревым – готовимся к набегу на территорию суверенной Украины. Цель: оценить военно-игровой потенциал державы, потрясшей игровое сообщество «Казаками» и «Завоеванием Америки». Но GSC Game World – это еще не вся украинская игровая кузница, что нам в ближайшее время собираются доказать не словом, но делом. Маршрут Москва–Киев–Донецк–Москва кропотливо прорабатывается, и о результатах тщательного планирования мы обязательно сообщим вам в следующем номере «СИ». Трепещите, смертные!

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ



Общий привет!

604.800 секунд или 168 часов, или 7 дней, или 1 полную неделю – ровно столько нам потребовалось, чтобы ударными стахановскими темпами нарисовать этот номер. Зачем эти подвиги и кровавые жертвенные вознесения на алтарь? Ведь, буде говорить как на духу, был у нас выбор – могли и спокойно поработать, без рекордов и подвигов... Но мы приняли волевое решение – еще разок поймать за хвост убегающий в Прошлое год и встретиться с вами в очень симметричном году.

Перетрясать и скрупулезно разбирать ускользающий год мы пока не стали – во-первых, для нас, живущих в первой декаде декабря, он еще не закончился. Во-вторых, для этого нужно время, много времени и соответствующая емкость. Ибо разобраться в запутанных игровых перипетиях без оной будет не так-то просто. Хватит ли смелости заклеймить клеймом позора HoMM IV и под свист низколетящих помидоров назвать игру разочарованием года? Или выбрать под негромкую заупокойную г-ну Щербакову лучшей игрой года пацанскую Mafia? Или же, сделав крутой реверанс, выставить на пьедестал штрих-кодовую Hitman 2? Не из легких вопросы, верно? И это я еще не лез в стезю А. Купера и Ко – в консольные проекты, которые тоже не лыком шиты и, активно работая локтями, лезут на вершину топ-чарта. Разбираться есть с чем. И мы всенепременно разберемся – ждите наш суровый непредвзятый отчет об уходящем годе в первом февральском (похмельном) номере.

*А пока – примите сердечно-игровые поздравления, регардзы и гритингзы, которые уверенно обосновались на **16**, **17**, **18** и **20** страницах. С Новым подступающим годом, милейшие!*

С НОВОГОДНИМ ПРИВЕТОМ,
ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

P.S. Вы спрашивали, кто запечатлен в прошлом 24(129) номере в материале о новогодних подарках? Открываю страшную тайну – слева в образе прикинутого российского бомжа выступил неподражаемый Алик Вайнер. А во-от с такой дулей запечатлен строгий, но справедливый и гуманный, аки советский суд, Леонид Андруцкий.

На обложке: Победитель в номинации «Лучший Арт на Новогоднюю Обложку».

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№1 (130) январь 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru* главный редактор
Виктор Перестукин *perestukin@gameland.ru* зам. глав. редактора
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* зам. глав. редактора
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* редактор
Анатолий Норенко *spoiler@gameland.ru* редактор
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* бильдредактор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор «Онлайн»
Юлия Барковская *july@gameland.ru* корректор
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

CD

Юрий Воронов *voron@gameland.ru* главный редактор
Святослав Торик *torick@gameland.ru* редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников 1С
Александр Гурин 1С
Сергей Орловский Нивал
Дмитрий Архипов Акелла
Сергей Амирджанов Софт Клаб
Сергей Лянге (game)land
Сергей Долинский (game)land

ART

Алик Вайнер *alik@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайн обложки

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *magazine@gameland.ru*, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Авдеев Владимир *avdeev@gameland.ru* менеджер
Рубин Борис *rubin@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор

PUBLISHER

Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* director
Boris Skvortsov *boris@gameland.ru* financial director
Serge Lange *serge@gameland.ru* technical director
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095) 250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Тираж 55 000 экземпляров

Цена свободная

ЯНВАРЬ #1(130) 2003

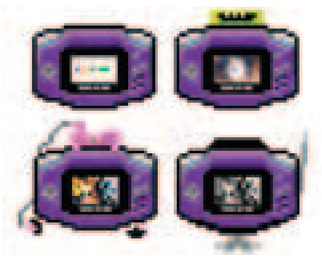
В НОМЕРЕ

СТРАНА ИГР
www.gameland.ru



COVER STORY

КАКУЮ ИГРУ МОЖНО ПОМЕСТИТЬ НА ОБЛОЖКУ НОВОГОДНЕГО НОМЕРА? ПОСЛЕ ДОЛГИХ РАЗМЫШЛЕНИЙ НАС ПОСЕТИЛА ИДЕЯ: КОНЕЧНО ЖЕ, «ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ»! ВОТ ГДЕ НАСТОЯЩИЙ ПРАЗДНИК! /14



ТЕМА НОМЕРА

ИДЕИ ДВИЖЕНИЯ GBA RESISTANCE РАСПРОСТРАНЯЮТСЯ В РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР» ПОДОБНО ПЛАМЕНИ ЛЕСНОГО ПОЖАРА! /22



ХИТ?

SQUARE ОТХОДИТ ОТ ИЗВЕЧНОГО ПРАВИЛА «НИКАКИХ ПРОДОЛЖЕНИЙ». ЮНА И РИККУ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В FINAL FANTASY X-2 /28



ХИТ?

ПРИКВЕЛ РИМЕЙКА КУЛЬТОВОЙ ИГРЫ УЖАСОВ, РОДОНАЧАЛЬНИЦЫ SURVIVAL HORROR. ПЕРЕД НАМИ – RESIDENT EVIL 0 /32



В РАЗРАБОТКЕ

ИДЕЙНЫЙ ПРОДОЛЖАТЕЛЬ ДЕЛА HALO – BREED – ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОКАЖЕТ ВАМ, ЧТО ТАКОЕ НАСТОЯЩИЙ СУПЕРБОЕВИК /36



НОВОСТИ

COVER STORY

ТЕМА НОМЕРА

ХИТ?

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

СОДЕРЖАНИЕ CD

Демо-версии:
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Panzer Dragoon

Бонусы:
Half-Life – знаменитая модификация Action Half-Life
Half-Life – сборник карт для Action Half-Life
Mechwarrior 4: Mercenaries – редактор уровней
Red Alert 2 – модификация Allies Revenge 2
Red Alert 2 – лучшие неофициальные карты
Return to Castle Wolfenstein – карты из Game of the Year Edition
Прохождение игры «Черный оазис»

Мод Номера:
Eye of Beholder для Neverwinter Nights

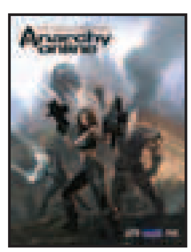
Музыка:
Саундтрек из One Must Fall 2097

Патчи:
«Завоевание Америки», Hoverace, Return to Castle Wolfenstein

Софт:
AVP Lite
BS Player
DivX
Download Master
Quick Time 6
RegMon
WinAmp 3
Windows Commander
WinRetRu

Видео:
Hunter: The Reckoning
Unkind Best Frags
DareDevil
Shanghai Knights
Новогодний ролик от Glagol Studio и «Страны Игр»

Галерея:
Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике «Банзай»





ПОСТЕРЫ

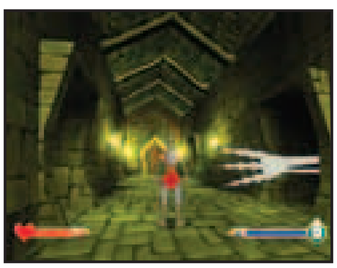
1. ANARCHY ONLINE 2. КИБЕРКАЛЕНДАРЬ'03
ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА А2 В ЖУРНАЛЕ С CD!





ОБЗОР

DEATHROW ДОКАЗЫВАЕТ, ЧТО КИБЕРСПОРТ НА XBOX – ЭТО НЕ ВЫДУМКА, А САМЫЕ НАСТОЯЩИЕ РЕАЛИИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ /54



DRAGONS LAIR 3D – КЛАССИКА ВОЗВРАЩАЕТСЯ. ДОСТОЙНЫЙ ПРОДОЛЖАТЕЛЬ СЕРИИ ИЛИ ПОБОЧНАЯ ХАЛТУРА? ОТВЕТ НА ВОПРОС ИЩЕТЕ В ОБЗОРЕ АЛЕКСА ГЛАГОЛЕВА /64

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СПИСОК ИГР

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

SQUARE ENIX ЗАДАВИТ ВСЕХ ХИТАМИ

Как мы обещали в прошлом номере «Страны Игр», мы еще раз возвращаемся к теме слияния Square и Enix. Новообразованный альянс не скупится на заявления о своем будущем. В частности, состоялся прогнозируемый анонс Dragon Quest VIII – одного из главных проектов для японского рынка. Разработкой занимаются Enix и Level 5 (на их счету Dark Cloud и пока что не вышедшая True Fantasy Live Online), так как команда Heartbeat некоторое время назад приказала долго жить. Ведут игру Юдзи Хории (Yuji Horii) и Акира Торияма (Akira Toriyama), хорошо всем знакомые по прошлым частям Dragon Quest, а также Chrono Trigger (о достижения Ториямы в области аниме/манги даже и упоминать не будем). Dragon Quest VIII будет полностью трехмерным, но с графическим оформлением в мультипликационном стиле. Вероятно, новая игра, в отличие от седьмой части, все-таки сподобится шагать в ногу со временем, а не отстанет от него на несколько лет.

Square, в свою очередь, прокомментировала ситуацию с их новыми проектами. Йоити Вада (Yoichi Wada) сообщил, что у компании нет никаких планов относительно Final Fantasy X-3 – по крайней мере до тех пор, пока на прилавках не появится Final Fantasy X-2 (подробно о которой вы можете прочитать в рубрике «Хит?»). Основная часть усилий брошена на Final Fantasy XII, тогда как разработка Final Fantasy XIII пока что не началась. Также ведутся переговоры с Disney о создании сиквела сверхуспешной Kingdom Hearts. Обещается и дальнейшая активная поддержка онлайновой службы PlayOnline.

Отметим, что несмотря на кучу громких объявлений, ряд экспертов достаточно скептически оценивает силу Square Enix. Дело в том, что две компании придерживаются разных подходов к бизнесу. Если Enix действует весьма осторожно, то Square не боится экспериментировать и иногда откровенно мчится напролом (порой наступая на чудовищные грабли, вроде Final Fantasy: The Spirits Within). Возможно Square Enix замучают внутренние противоречия, несмотря даже на то, что главенствующей компанией будет являться все-таки Enix. ■



КОРОТКО

THQ АНОНСИРОВАЛА выход версии Jet Grind Radio для Game Boy Advance. Релиз знаменитого видоизмененного роллерского cel-shaded экшна запланирован на весну 2003 года. Что интересно, THQ обещает, что игра будет трехмерной.

ВЫШЕЛ ДОЛГОЖДАННЫЙ expansion pack для Dark Age of Camelot под названием Shrouded Isles.

STAINLESS STEEL STUDIOS, разработчики популярной стратегии Empire Earth, сменили паблишера. Место Sierra заняла компания Activision.

31 ЯНВАРЯ 2003 года Sega собирается закрыть сервер для онлайновой в Hundred Swords для Dreamcast.

SQUARE СООБЩИЛА, что уже 50 тысяч человек подписались на PC-версию онлайновой Final Fantasy XI. Игра, как мы сообщали, уже вышла в Японии. Насколько стоит верить этим цифрам, сказать трудно.

ЯПОНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ Microsoft опровергло слухи о том, что компания в данный момент занята окончательным согласованием вопросов, касающихся покупки Sega Enterprises. Отметим, что, насколько нам известно, в конце весны Microsoft чуть было не купила Sega, но в последний момент сделка сорвалась.

НАЙТИ И ОТОБРАТЬ...

Поляки из Longsoft Games объявили о том, что обзавелись правами на использование движка Chrome Engine от Techland для разработки новой action-игры с видом от третьего лица. В игре главным героем будет одинокий солдат, который должен вернуть похищенные врагом чертежи сверхсекретного оружия. Разработчики обещают менеджмент ресурсов и развитие технологий, правда, не говорят, каким именно образом все это будет представлено в игре, которая намечена к выходу в первой половине 2003 года. К слову, у самих авторов движка в разработке аж две игры, использующие этот движок: Day of the Mutants и собственно Chrome, только дата выхода первой пока не была объявлена, а релиз второй отложен на неопределенный срок. ■



ПРОДОЛЖЕНИЕ
ТРАДИЦИЙ SUPER GAME BOY

Nintendo выпустит специальное устройство для GameCube, носящее красноречивое, но невероятно длинное название GameCube Game Boy Advance Player. Девайс, как вы можете видеть по прилагаемой картинке, крепится как подставка по приставку. Назначение, само собой, по сути, аналогично Super Game Boy для SNES. То есть GameCube Game Boy Advance Player позволяет запускать на большом экране игры с Game Boy, Game Boy Color и, конечно, с самой последней версии системы – Game Boy Advance. При этом многопользовательские функции, возможные с использованием link cable, остаются на месте. Для запуска игры, правда, потребуется загрузочный диск для GameCube, включенный в комплект поставки. Стоить GameCube Game Boy Advance Player будет 5000 иен (около $41). На март запланирован релиз в Японии, а в мае – в Штатах. ■



СОЛНЦЕ МОЕ,
ВЗГЯНИ НА МЕНЯ

Новый проект Хидео Кодзимы (Hideo Kojima) носит название My Sun и, как и было известно ранее, выйдет на Game Boy Advance. Создатели игры пошли на беспрецедентный шаг: в картридж с My Sun будет включен сенсор, оценивающий уровень освещения вокруг игрока. В зависимости от поступившей информации, начнут изменяться уровни. Как все это выглядит, пока что сказать сложно, а Konami старается не разглашать лишней информации по этому интереснейшему проекту. Пока представители компании лишь обмолвились, что в My Sun появятся вампиры и, естественно, количество света вокруг игрока будет серьезно влиять на этих созданий. Даты выхода всего этого великолепия пока что не известна. ■



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ВОЙНА ЗА КОЛЬЦО ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Vivendi Universal приоткрыла завесу тайны над RTS по мотивам «Властелина Колец», которая разрабатывается в недрах этого монстра игровой индустрии. Работает над ней компания Liquid Entertainment, ранее сделавшая Battle Realms, а полное название игры – Lord of the Rings: War of the Ring. Издатель хвалится синглплеерной кампанией, основанной на эпическом сюжете, в которой можно будет сыграть как за «хороших», так и за «плохих». Конечный продукт выйдет в начале 2004 года на Black Label Games, подразделении Vivendi.

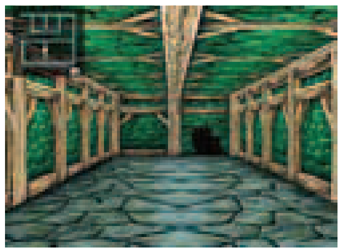
SEGA AGES ДЕМОНСТРИРУЕТ СИЛУ

Как мы уже сообщали на страницах «СИ», Sega и D3 Publishing запускают «бюджетную» линейку переизданий классических игр от Sega. Недавно было анонсировано, что первыми четырнадцатью переизданиями в рамках серии Sega Ages станут:

- Space Harrier
- Fantasy Zone
- Phantasy Star
- Golden Axe
- Alex Kidd in the Miracle World
- Gain Ground
- Tant R
- Virtua Racing
- Phantasy Star II
- Phantasy Star IV: End of Millennium
- Bare Knuckle (Streets of Rage)
- Bonaza Brothers
- Monaco GP
- Last Bronx

Первые четыре позиции появятся на прилавках уже летом 2003 года. Платформа – PlayStation 2. Цена – 2500 иен (около $18). Наибольший интерес представляет тот факт, что, возможно, основная часть вышеупомянутых игр будет римейками. Но не полноценными и с оглядкой на современные стандарты качества, а, скажем так, просто несколько косметически видоизмененными версиями. Sega продемонстрировала публике два скриншота из легендарной Phantasy Star (впервые вышедшей на восьмибитной Master System), которые мы и публикуем. Отличие (внешнее) от оригинала, как вы можете видеть, огромно. Что вызывает огромный интерес со стороны поклонников классических игр. И заставляет нас надеяться, что Sega займется выпуском линейки Sega Ages и за пределами Японии. Более того, подтверждено, что Space Harrier и Fantasy Zone будут полностью трехмерными, а Golden Axe – это вообще сиквел, базирующийся на оригинальной аркадной версии.





Обратим внимание, что последним в списке идет Last Bronx (в данный момент релиз в стадии планирования). Напомню, что это самый «свежий» продукт из списка – он вышел на 32-битном Sega Saturn. Игра приобрела поклонников среди знатоков жанра файтингов, но в целом прошла незамеченной. Возможно, нас и в этом случае ждут графические улучшения, обещающие быть весьма и весьма привлекательными. ■

КОРОТКО

KOEI ВЫПУСТИТ четвертую часть своей знаменитой серии Dynasty Warriors не только в Японии, но и в Америке. Причем релиз состоится вскоре после появления игры на японских прилавках – примерно через месяц, то есть в марте 2003 года.

DATEL ELECTRONICS объявила, что она больше не сотрудничает с компанией InterAct Accessories, занимавшейся распространением популярного аксессуара GameShark. В будущем все подобные устройства Datel будет выпускать под популярной торговой маркой Action Replay. И именно под таким названием и выйдет «взломщик кодов» для GameCube, долгое время откладывавшийся.

КАК СТАЛО ИЗВЕСТНО, приставки Xbox, оснащенные мод-чипами, не получают доступа к онлайновой службе Xbox Live. Причем доступ не просто блокируется, а еще и банится идентификационный номер.

НА 14 ДЕКАБРЯ 2002 года запланирован турнир по PlayStation 2 в трех номинациях: Tekken 4, This is Football 2003, Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva и NHL 2003. Отчет о данном мероприятии читайте в следующем номере «Страны Игр».

GALACTIC CIVILIZATIONS от Strategy First вошла в третью стадию бета-тестирования, а выйдет 25 февраля 2003 года.

ГЕКСАГОНАЛЬНЫЙ ПРАВИТЕЛЬ



Supreme Ruler 2010 – продукт недавно оформленного сотрудничества Strategy First и BattleGoat Studios. Стратегия, предыстория которой вещает о том, что к 2010 году все сверхдержавы мира развалятся и мелкие региональные объединения схватятся в битве за ресурсы и жизненное пространство. Обещаны экономика, всемирная торговая система, политика и многое другое. Гексагональная карта, шестьдесят миссий в одиночной игре и multiplayer на шестнадцать человек в режимах real-time и turn-based – вот чем Strategy First собирается завлекать игроков. Как у них это получится, мы узнаем лишь к третьему кварталу 2003 года. ■



НА ПИКЕ ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ





FL 577LH
15'' ЖК-монитор – совершенный дизайн, воплощение передовых технологий



FT 775FT
абсолютно плоский 17'' экран, идеальное соотношение цена/качество

ТЕХНОТРЕЙД
МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания
Тел.: 291-2686, 291-5769, 291-5870; Факс: 291-5794
E-mail: technotrade@technotrade.ru

МАГАЗИНЫ РОЗНИЧНОЙ ТОРГОВЛИ:

М.видео: 777-777-5
пр. Мира, д.91, к.1
Измайловский вал ул., д. 3
Пятницкая ул., д. 3
Маросейка ул., д. 6/8, стр.1
Большая Черкизовская ул., д. 1
Автозаводская ул., д. 11
Ленинградское ш., д.16, стр.1-2
ул. Люблинская, д. 169
Чонгарский бул., д. 3, к. 2
Никольская ул., д. 8/1
Столешников пер., д. 13/15

ISM: 785-5701, 787-7781, 280-5144, 210-8340
Нахимовский пр-т, д. 24
Университетский пр-т, д. 6 корп. 3
Протопоповский пер., д. 6
Яблочкова ул., д. 12

Ф Центр: 472-6401, 205-3666, 785-1785
Сухонская ул., д. 7а Выставочно-деловой центр на «ВВЦ»,
пав. 71, 1 этаж, Мантулинская ул., д. 2

Сеть компьютерных центров POLARIS
Единая справочная служба: 7555557

Радиокомплект-компьютер: 953-8178, 424-7157
Ул. Бахрушина д. 17, стр. 2

Старт-Мастер: 935-3852, 784-6383, 231-4911
м-н. Электроника
Ленинский пр-т. д. 99,

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ:

ELSIE - Варшавское ш., д.125, тел. 777-9779
ELST - Рязанский пр-т., д. 59, тел. 728-4060
CITILINK - Народного ополчения ул., д. 34, тел. 745-2999
ISM - Нахимовский пр-т, д. 24, тел. 785-5701
ДЕНИКИН - Огородный пр., д.8, тел. 787-4999
ИНЛАЙН - г. Долгопрудный Московской области, Первомайская ул., д. 3/Ц, тел. 941-6161
ИНТАНТ - г. Томск, тел. (3822) 420-224, (3822) 420-234
Никс - Звездный бульвар, д. 19, тел. 216-7001
NT Computer - Волоколамское ш., д. 2, тел. 755-5824
Олди - Трифоновская ул., д. 45 тел. 284-0238
Сетевая лаборатория - ул. Тимирязевская д.1/4 тел. 784-6490

FLATRON®
freedom of mind

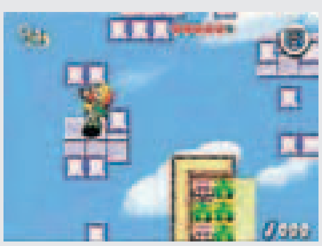
ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

LG

БОНУС ДИСК ДЛЯ ZELDA
ДОСТАНЕТСЯ И НАМ

Европейское отделение Nintendo сообщило, что англоязычное название новой части Legend of Zelda будет звучать как The Legend of Zelda: The Wind Waker. 13 декабря игра вышла в Японии, в феврале появится в Америке, а во втором квартале 2003 года – в Европе.
Что касается вопроса с бонус диском, на котором находятся The Legend of Zelda: Ocarina of Time и Ura Zelda, то с ним вопрос решился следующим образом. По всей вероятности весь первый тираж западной версии The Legend of Zelda: The Wind Waker, к радости фэнов, будет комплектоваться этим приятным дополнением.
Стало также известны новые подробности Legend of Zelda: A Link to the Past для Game Boy Advance. На картридже будет не одна игра, как предполагалось раньше, а две. Второй станет абсолютно новая Legend of Zelda: Four Swords, в которую можно играть вчетвером, бегая по случайно генерируемым подземельям и участвуя в некотором подобии соревнований. С помощью Four Swords можно открывать новые скрытые уровни для A Link to the Past и наоборот. ■





В АНГЛИИ
ТОЖЕ ЕСТЬ ПИРАТЫ

Пиратство процветает не только в России. В определенной степени представлено оно и в Великобритании. Хотя, конечно, совсем в иных масштабах. Утром четвертого декабря в Кардиффе прошел рейд на точку, распространяющую пиратскую игровую продукцию, в котором лично принял участие министр культуры Великобритании Ким Хоуэллс. Аналогичные рейды были предприняты в Баркинге, Лондоне, Олдхэме и Блэнавоне. «Пиратство вредит не только большим корпорациям, но и маленьким компаниям, которые также определяют будущее индустрии», – заявил Хоуэллс. «Рейды, подобные сегодняшнему эффективны, но если мы действительно хотим победить пиратство, то правительству и индустрии необходимо объединить усилия и донести до потребителей, что каждая приобретенная ими пиратская копия CD, DVD, компьютерной игры или видеокассета – еще один гвоздь в крышку гроба той самой индустрии, которую они так любят».
По словам руководителя антипиратского отдела ELSPA (Entertainment and Leisure Software Association) Джона Хильера, подобные акции проводятся почти ежедневно и результатом многих из них становится обнаружение не только мест производства и распространения пиратской продукции, но и порнографии, наркотиков, а зачастую обнаруживаются улики, ведущие к организаторам террористических актов.

«ГРАН-ПРИ PENTIUM® 4»
ФИНИШИРОВАЛ В МОСКВЕ

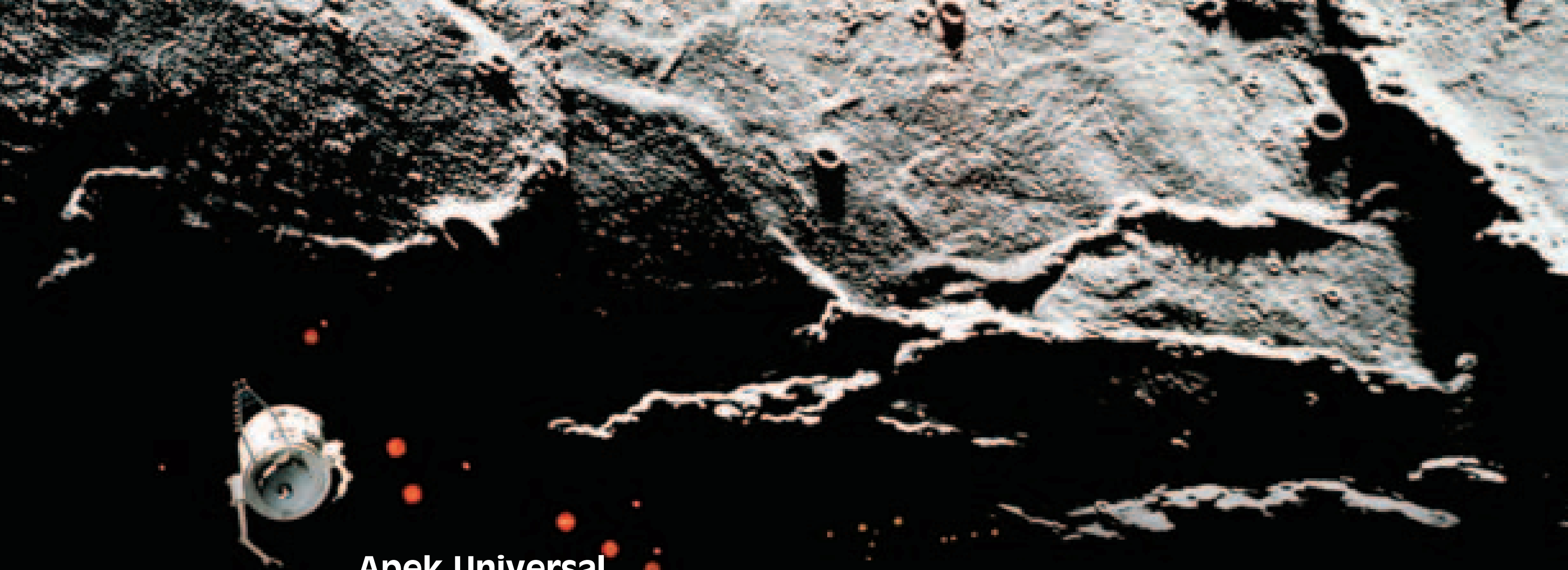




В Москве завершились первые всероссийские соревнования по виртуальным автогонкам класса Формула-1, организованные корпорацией Intel при поддержке Российской автомобильной федерации (РАФ) и Федерации компьютерного спорта РФ.
5 декабря в здании Нового Манежа сошлись 10 сильнейших киберспортсменов со всех городов России. Состязания проводились на Grand Prix 3 Season 2000 (Infogrames), трасса А1-Ринг Гран-при Австрии. Итог заездов следующий:

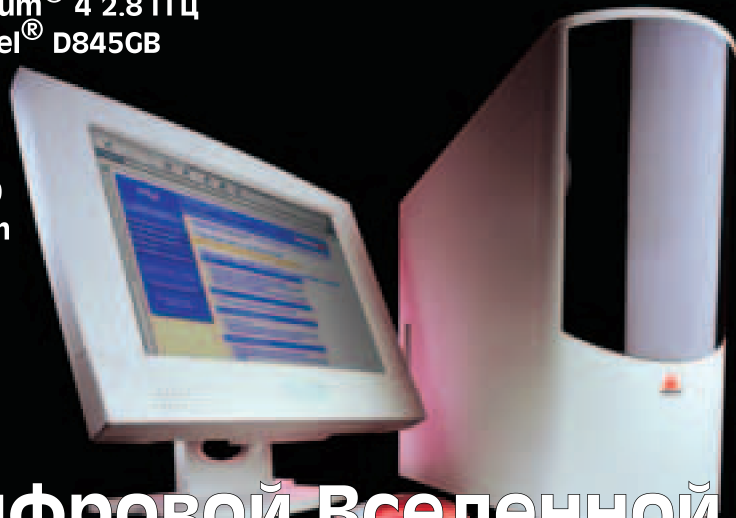
1 МЕСТО
Владислав Аксенов (1:12:401)
2 МЕСТО
Александр Пономарев (1:12:642)
3 МЕСТО
Сергей Пономарев (1:12:646)

В награду Владислав получил чек на двоих на поездку на этап «Гран-при» реальных гонок Формулы-1 в Барселоне в апреле будущего года. Подробнее об этом читайте в рубрике «Киберспорт» (стр.100) ■



Apek Universal

Процессор - Intel® Pentium® 4 2.8 ГГц
Материнская плата - Intel® D845GB
Память - 512MB DDR
Жесткий диск - 120GB
DVD/CD-RW
Видео - GeForce 4 Ti4600
Звук - SB Audigy Platinum
Форм-фактор - ATX



Центр Вашей Цифровой Вселенной

Компьютеры Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4

Компьютеры Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4, созданные с использованием современнейших технологий позволяют по-новому взглянуть на окружающий мир. Последние технологии обработки видео, звука и графики позволяют использовать новый Apek Universal как универсальное средство для создания профессиональных и домашних музыкальных студий, фотостудий, станций видео-монтажа и многого другого.

Удивительные возможности Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4 помогут полностью раскрыть Ваш творческий потенциал. Используя средства коммуникаций нового Apek Universal Вы получаете возможность живого общения со всем миром не выходя из дома в сети Интернет. Apek Universal можно использовать как средство обучения и развлечения, так как его возможности отвечают требованиям самых различных приложений.

intel inside pentium 4

ДЕЛ

м. "Белорусская" пл. Тверская застава, 3
тел./факс (095) 250-46-57,
250-44-76, 250-55-36
http://www.del.ru e-mail: info@del.ru

м. "Савеловская"
Сущевский вал, 5, стр.1А
тел./факс (095) 788-00-38
e-mail: savel@del.ru

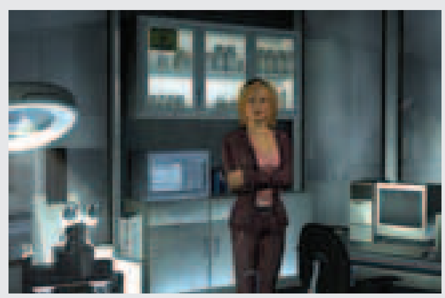
м. "Шоссе энтузиастов"
пр. Буденного, 53
тел./факс (095) 788-19-65
e-mail: budenovsky@del.ru

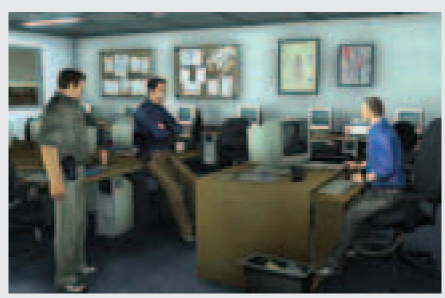
«ГЛАДИАТОРЫ» РАСШИРЯЮТ АУДИТОРИЮ



Tri Synergy выпустит на территории США в начале следующего года тактическую стратегию The Gladiators от Arxel Tribes, уже доступную геймерам, обитающим на европейском континенте. «Потребитель игр для PC активно ищет новые проекты, которые уходят от традиционного игрового процесса. А The Gladiators выводят всегда популярный жанр стратегий в реальном времени на новый уровень экшна и увлекательности», – раздает комплименты вице-президент Tri Synergy Шейн Нестлер. ■

НА ПРИСТАВКАХ РАССЛЕДОВАНИЯ НЕ БУДЕТ





В марте 2003 года Ubi Soft выпустит adventure с видом от первого лица CSI: Crime Scene Investigation, основанный на одноименном телесериале канала CBS и сильно напоминающий его внешним видом персонажей. Игрок в роли агента этой самой CSI будет расследовать пять совершенных в Лас-Вегасе преступлений, используя самые невероятные, но в то же время реалистичные, устройства. Любопытно, что когда Ubi Soft только подписала контракты с CBS Consumer Products и Alliance Atlantis в феврале, говорилось о релизе игры как на PC, так и на консолях, однако сейчас речь идет только в PC-варианте. ■

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
2	Harry Potter and the Chamber of Secrets	Electronic Arts
3	The Sims: Deluxe Edition	Electronic Arts
4	Age of Mythology	Microsoft
5	FIFA Football 2003	Electronic Arts
6	Lord of The Rings: Fellowship of The Ring	Black Label
7	Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames
8	Combat Flight Simulator 3	Microsoft
9	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
10	Total Club Manager 2003	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
2	FIFA Football 2003	Electronic Arts
3	Lord of The Rings: The Two Towers	Electronic Arts
4	Harry Potter and the Chamber of Secrets	Electronic Arts
5	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
6	WWE Smackdown! Shut Your Mouth	THQ
7	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
8	WRC II Extreme	SCEE
9	Pro Evolution Soccer 2	Konami
10	Colin Mcrae Rally 3	Codemasters

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	StarFox Adventures	Nintendo
2	Super Mario Sunshine	Nintendo
3	Mario Party 4	Nintendo
4	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
5	Harry Potter and the Chamber of Secrets	Electronic Arts
6	FIFA Football 2003	Electronic Arts
7	Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	LucasArts
8	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
9	Die Hard: Vendetta	NDA Productions
10	Super Smash Bros: Melee	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
2	Halo: Combat Evolved	Microsoft
3	FIFA Football 2003	Electronic Arts
4	Unreal Championship	Atari
5	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
6	Harry Potter and the Chamber of Secrets	Electronic Arts
7	Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts
8	Blinx: The Time Sweeper	Microsoft
9	Colin Mcrae Rally 3	Codemasters
10	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Tales of Destiny 2	Namco	PS2
2	SD Gundam G Generation Neo	Bandai	PS2
3	Pokemon Ruby	Nintendo	GBA
4	Pokemon Sapphire	Nintendo	GBA
5	Lupin the 3rd: Legacy of the Magician King	Banpresto	PS2
6	Dark Chronicle	Sony	PS2
7	Mario Party 4	Nintendo	GC
8	Biohazard 0	Capcom	GC
9	Kamen Raiden Ryuuki	Bandai	PS one
10	Taikou No Tetsujin	Namco	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Tales of Destiny 2 имеет все шансы оправдать смелые прогнозы Namco – за первую же неделю разошлось более 550 тысяч копий игры. Покемоны, традиционно ходящие парами (на сей раз это Pokemon Ruby и Pokemon Sapphire), неплохо прогремели, но сравняться с прошлыми своими достижениями не могут. Несмотря даже на тот факт, что и рубиновый и сапфировый вариант разошлись почти по миллиону экземпляров каждый.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Grand Theft Auto: Vice City**	**39**
2	**James Bond 007: Nightfire**	**34**
3	**Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)**	**21**
4	Lord of the Rings: The Two Towers	19
5	FIFA Foolball 2003	18
6	Tekken 4	14
7	Need for Speed: Hot Pursuit 2	14
8	Medal of Honor: Frontline	12
9	Harry Potter and the Chamber of Secrets	10
10	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (Platinum)	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия)**	**66**
2	**WarCraft III: Reign of Chaos (русская версия)**	**36**
3	**Need for Speed: Hot Pursuit 2**	**34**
4	The Sims Deluxe Edition	23
5	Empire Earth (русская версия)	22
6	The Sims: Unleashed	21
7	FIFA Football 2003	19
8	Battlefield 1942	14
9	Emperor: Rise of the Middle Kingdom	13
10	Harry Potter and the Philosophers Stone	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Герои Меча и Магии IV: Грядущая буря**	**17**
2	**Hard Truck: 18 стальных колес**	**15**
3	**Операция Flashpoint: Холодная война**	**14**
4	Лучшее для Counter-Strike	13
5	Operation Flashpoint: Сопротивление	12.5
6	Казаки. Снова война	12
7	Grand Theft Auto 3	11.5
8	Другая война	11.5
9	Отряд Дельта: Операция Кинжал	10.5
10	Mobile Forces	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

СТРАНА ИГР — СЕРЕБРО, ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР — ЗОЛОТО, ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР — ПЛАТИНА, ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6,5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8,5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА

1 – ПАТЧ, 2 – БОНУС,
3 – ФАЙЛ, 4 – ВИДЕО,
5 – СКРИНШОТЫ.

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ЯНВАРЯ 2003 ГОДА

PC

7 ▸ IMPOSSIBLE CREATURES
14 ▸ SIMCITY 4
14 ▸ INQUISITION
15 ▸ STEEL TIDE
15 ▸ PURGE

PLAYSTATION 2

7 ▸ E.T. - RETURN TO THE GREEN PLANET
7 ▸ HYPERSONIC XTREME
14 ▸ FROGGER BEYOND
14 ▸ FISHERMAN'S CHALLENGE
14 ▸ THE SIMS
14 ▸ EVER BLUE 2
15 ▸ ARMADA 2: STAR COMMAND
15 ▸ GHOSTMASTER
15 ▸ MALICE
15 ▸ STARSKY AND HUTCH
15 ▸ BLUE CRUSH
15 ▸ THE GETAWAY
15 ▸ PRIMAL
15 ▸ DARK CLOUD 2
15 ▸ MY STREET
15 ▸ BLACK AND BRUISED
15 ▸ ROBOCOP
15 ▸ WAR OF THE MONSTER

XBOX

1 ▸ FUEL
1 ▸ BATMAN: DARK TOMORROW
1 ▸ FREAKY FLYERS
1 ▸ HAVEN: CALL OF THE KING
1 ▸ DAVID BECKHAM SOCCER
1 ▸ KUNG FU CHAOS
1 ▸ KONAMI'S MOTO-X
1 ▸ AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS
1 ▸ MALICE
1 ▸ STAKE
1 ▸ STARSKY AND HUTCH
6 ▸ FREEDOM: LIBERTY ISLAND
14 ▸ PANZER DRAGOON ORTA
14 ▸ FURIOUS KARTING
15 ▸ DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

GAMECUBE

2 ▸ BLACK AND BRUISED
2 ▸ HAVEN: CALL OF THE KING GC
7 ▸ RESIDENT EVIL 2 GC
7 ▸ RESIDENT EVIL 3 GC
13 ▸ SUMMONER 2: THE PROPHECY
14 ▸ DISNEY SPORTS: BASKETBALL

ДВАДЦАТКА НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ В НОЯБРЯ 2002 ГОДА

(в % от общего количества вирусных инцидентов)

МЕСТО	ВИРУС	ПРОЦЕНТНОЕ СООТНОШЕНИЕ
1	I-Worm.Lentin	27,66%
2	1I-Worm.Klez.h	23,39%
3	I-Worm.Tanatos	3,17%
4	Macro.Word97.Thus	2,47%
5	I-Worm.Bridex	1,36%
6	Worm.Win32.Opasoft	1,34%
7	Macro.Word97.Marker	1,29%
8	I-Worm.Hybris	1,28%
9	Macro.Word.Cap	0,96%
10	Win32.Elkern	0,83%
11	Macro.Word97.VMPC	0,81%
12	Macro.Word97.Flop	0,77%
13	Win32.FunLove	0,64%
14	I-Worm.Magistr	0,62%
15	Macro.Word97.Saver	0,61%
16	Win95.Spaces	0,56%
17	Macro.Word97.TheSecond	0,54%
18	I-Worm.KakWorm	0,48%
19	I-Worm.Winevar	0,46%
20	Macro.Word97.Claud	0,45%

Информация предоставлена «Лабораторией Касперского» (http://www.kaspersky.com). ■



ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ

Испытывая особый пиетет к играм подобной масти, (к квестам, собственно) я не мог пропустить «Падал прошлогодний снег». Сразу обратив на него внимание в одном из пресс-релизов «1С», где он через запятую упоминался в ряду остальных проектов. С тех пор я ждал «ППС», так же как и Новый год.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** quest ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **РАЗРАБОТЧИК:** А. Ефремов ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P 200, 32 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.1c.ru ■ **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2002 – начало 2003 года

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

Получив приглашение на просмотр вожделенной игры, я помчался в замок «1С», вполне резидентивеловской внутренней конструкции. Ну, знаете: все двери открываются именными магнитными картами и прочая секьюрность. Когда играешь в «Резидента», все эти недоступные помещения... они так раздражают. Думаешь: как же они тут жили, бедные: нажми здесь, чтобы там открылось. Кошмар! Как вижу, норма. Может и кнопка самоуничтожения есть. Но где же, как в не самом современном и продвинутом бизнесе должны быть такие офисы? Встречает охрана. «Эээ... Мне вообще-то Мужик нужен» – «Проходи».

Что это, новое направление – «пластилиновые игры»? Или даже можно говорить – «пластилиновые приключенческие игры», так как преимущественно это квесты? Окромя ренегата Platypus. Все равно хорошая вещь и в мою коллекцию попала. Да и под общую характеристику она подходит: буфонность, нелепость, комедийность. Во всех присутствует доброе начало. Они хранят тепло наших рук – это про них! Все начиналось с гениальной и концептуальной Neverhood... «Neverhood – навсегда» - татуировка на плече одного моего знакомого. И я его понимаю. Стена на 10 экранов, исчерканная легендами, – это тоже навсегда. Команда DreamWorks – Феллини и Тарковские игривой индустрии сейчас промышляют тем, что лепят тупые платформеры с героями из волшебной НЕЕ. Пластилин в таком качестве оказался нерентабелен и невостребован в масштабах, необходимых издателю. Паблишер сатанинским глазом взглянул сначала на рейтинг продаж, затем на примостившихся у двери тихих разработчиков. На этом пластилиновые экзерсисы на Западе закончились. DreamWorks, тем не менее, нашла новую форму интерактивного искусства. Тон задан. Как это часто бывает, не прижившиеся на Западе идеи получают продолжения у нас в России. Вдохновленные творчеством DreamWorks стали появляться: «Пластилиновый сон», «Операция «Пластилин»». Был еще «Лохотрон», но... не будем. Незамысловатые названия, простенькие сюжеты, больше головоломки, чем истории. Для внутреннего российского потребления. Они не дали пропасть тлеющему огоньку новых форм и границ интерактивного искусства, познакомив





широкую общественность с новым игровым материалом - пластилином. Интерактивная реинкарнация «ППС» появляется только сейчас, хотя, казалось бы, просилась на мониторы уже давно. Как раз вместе с «Братьями Пилотами», котом Леопольдом и другим мультзнаменитостями, эмигрировавшими в игровую индустрию. Видимо, время тогда не пришло. Александр Ефремов, участвовавший в российских пластилиновых проектах, набив руку, взялся за классику. Ошибиться здесь он не имеет права. Не имеет! И закипела работа действительно индустриального масштаба. Задействована куча народу: аниматоры оригинального мультфильма, люди, работавшие над предыдущими подобными играми, Станислав Садальский.

Честно, я представлял себе легкий интерактивный мультик. Сметать с полок игру будет не столько хардкор и авангард геймерской братии, а скорее только открывающие для себя возможности виртуальной релаксации. Примерно с такими мыслями я уставился в монитор. Себя я причисляю (и справедливо, надо сказать) к квестерам. Опыт в этом деле огромнейший. Сколько исхожено - просто и не вспомнить. Но методы Мужика меня удивили. И это сейчас, когда я «в форме», заново прохожу Monkey Island III и к алогичным и нестандартным приемам привычен. Вроде бы: отсутствуют современные запудренные системы диалогов, комбинирования предметов, кнопки действия вроде «толкать», «нажимать». Управляется наш Men, как в классике, левой кнопкой мыши. Пластилиновый курсор «замечает» не менее пластилиновые предметы, но за один присест далеко не уйдешь. Чесать репу заставляют следующие выдумки Мужика, например: использование бухгалтерских счетов вместо саней, пиление ветки, на которой сидишь... Но это мелочи. А как вам такой апокриф: если у Мужика что-то не получилось с первого раза, значит получится со второго, с третьего, с четвертого... Многолетний западный квестовый опыт давно отучил нас от такого мышления!

«ППС» состоит из уровней. Каждый из которых – это несколько уникальных локаций. Всего игровых зон обещают около 90! Здесь вы должны были присвистнуть, сейчас поймете почему. Активный предмет, попавший в поле зрения, – не всегда является полезной вещью. Прикосновение мышки, а порой и не одно, порождает уморительную сцену или комментарий со стороны Мужика или Автора (тоже Садальский и тоже наши аплодисменты). От этого, между прочим, играть легче не становится, но настроение поднимает лучше пройденного этапа!

Разработчики решили сделать не просто сиквел одноименного мультика, а самостоятельное произведение, новеллу. Внеочередной просмотр «ППС» не даст решения ни одной загадки. Огорчает одно – исчезновение новогодней тематики. Будет и снег, и волшебная палочка, и заяц-побегаец, даже корова с вороной из другого мультфильма... но не будет поиска елки. Правда, если выход игры состоится-таки в преддверии Нового года, лежать ей в мешках Дедов Морозов!

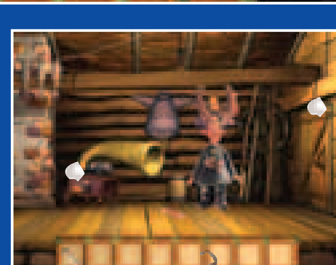
А завязка такова: у Мужика с не менее известной Женой пропадает баня. А что, тоже повод отправиться в путешествие по пластилиновому миру, порой не менее эксцентричному, чем в Neverhood! А причем здесь медведи, вы узнаете в обзоре! ■











YEAR

Вопреки сложившейся традиции подводить итоги прошедшего года в первом номере за год наступивший, наша дружная банда решила выступить с несколько иным почином. Оценить недавние успехи индустрии мы с вами еще



СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

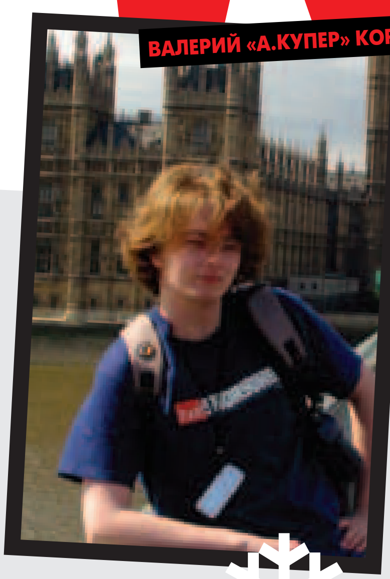
Жду повсеместного введения интернет-протокола IPv6. Грозятся сделать это в 2004, но, надеюсь, случится раньше. IPv6 даст уникальный интернет-адрес любому устройству, выходящему в Сеть (холодильнику, мобильнику, компьютеру, наконец…).

Теперь – мечта. Положим, в 2003-ем IPv6 полностью заменит нынешний IPv4 (ему уж 20 лет!). И с этого момента игра в Интернете кардинально перерождается. Геймер может менять ники, как перчатки, но теперь его домашний компьютер с легкостью отслеживается какой-нибудь простенькой утилитой типа whois. И вот крутой клубный «папа» под левым ником выполз в Интернет наказать ламеров. Бац… и бездарно слил. Потом еще, и еще раз… Такое случается, FFA («мясо», deathmatch) с непредсказуемым соперником – это не спор «киберспортсменов» между собой. Гордый победой, игрок жмет горячую кнопку и от самой ICANN узнает, что завалил Попосатого или Сайбера. Вот прикол-то!.. Или «новое» хакерство: взломал чужой морозильник, и включил экстренную разморозку. В общем, будет весело…

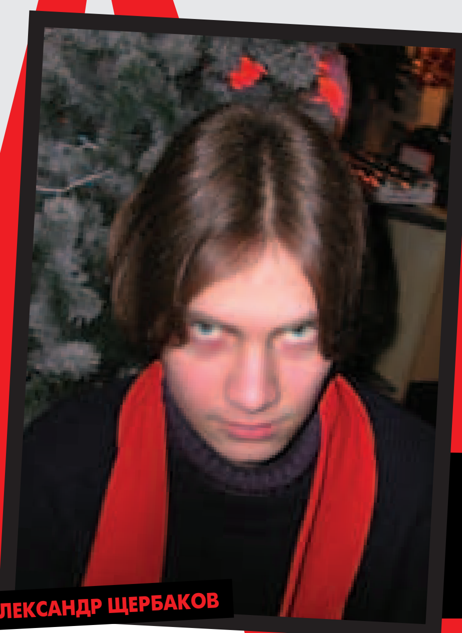
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Что для нас главное в году грядущем? Главное – чтобы он был лучше, интереснее года предыдущего. И совсем не из-за того, что, как кто-то может подумать, 2002 оказался вялым и неинтересным. Просто нельзя жить и не смотреть с надеждой в будущее. Даже если эта надежда призрачна, а жизнь – бессмысленна. Собственно, нашим читателям и хочется пожелать придерживаться подобного подхода во всем. Это – основное и первостепенное. Получится – хорошо. Не получится – ваше личное дело, у вас своя голова на плечах.

Если же отвлечься от общих слов и вдруг вспомнить, что «Страна Игр» – издание игровое, надо сказать: 2003 – год масштабных проектов, о многих из которых мы пока даже и не догадываемся. Один только факт появления Square Enix обещает нам массу всего самого-самого. Пусть и не обязательно возбуждающего, но точно небезынтересного. А еще не забудьте про Fable, The Matrix, продолжение Deus Ex, Full Throttle 2… Ну и про музыку, конечно. Как же без нее. Игры – это еще не все. А вот музыка – да.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Во всей этой клишированной кутерьме, когда утром 31-го лихорадочно дорисовываешь чей-нибудь подарок, днем срываешься в магазин за дежурно недостающим, верно, майонезом (в прошлый раз он пропал даже из «Перекрестков»!), краем глаза следишь за «Иронией» то по одному, то по другому каналу, отсылаешь тучу писем и открыток знакомым во все уголки света, строчишь поздравления в ЖЖ, накрываешь на стол, встречаешь лучших друзей, нетерпеливо внемлешь Президенту и вместе со всеми облегченно сдвигаешь бокалы под бой курантов – во всем этом праздничном наборе приятных штампов обязательно найдется место для игр. Год назад от Dreamcast еле удавалось оторвать даже тех гостей, которые вообще не были знакомы с видеоиграми; сейчас под телевизором свила гнездышко PS2. А ведь «как встретишь – так и проведешь», правда? Желаю всем! Банзай!

2003

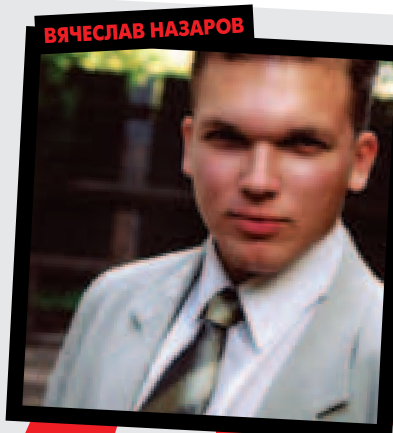
успеем, а сегодня хочется посвятить несколько страниц куда как более уместным праздничным поздравлениям – ведь этот номер «СИ» появится на прилавках всего за несколько дней до наступления 2003 года!



АЛИК ВАЙНЕР

АЛИК ВАЙНЕР

Скучный конец 2002 года не принес никаких радостей для моей геймерской половины. Смазливый UT2003 никак не тянет на игру, способную вызвать серьезные переживания. Карамельная графика в сочетании с суматошным геймплеем совсем не радует. WarCraft III, так бережно охраняемый в моем сознании от всяческой критики, также разочаровал и не наделал шума в моей семье. 2002 год прошел спокойно – жена не гнала меня от компьютера, и я с чистой совестью проводил время с дочкой – играть, к сожалению, было не во что.
2003 год, на мой взгляд, может, в конце концов, сделать апгрейд моего компьютера. Чего стоит один лишь Doom III. Его мрачное наполнение, перекликающееся с детской ностальгией по былым временам, заставляет меня и сейчас периодически посещать игровые сайты с надеждой на скорый выход вожделенной гамозы. Радует и труд наших соотечественников – замечательный S.T.A.L.K.E.R., подкупающий с первых шагов своей атмосферой. Родной, еще не забытый, раздолбанный «совок», завлекающий в свои просторы с экрана монитора, дает игре стопроцентную гарантию, что я ее куплю. CS:CZ – проект непонятный и далекий, но нет сомнений, что в будущем популярный. Скорее всего, и я раздолбаю с его помощью не одну мышку. В следующем году ими придется запастись. С Новым годом!



ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ

ГОД НАЗАД ОТ DREAMCAST ЕЛЕ УДАВАЛОСЬ ОТОРВАТЬ ДАЖЕ ТЕХ ГОСТЕЙ, КОТОРЫЕ ВООБЩЕ НЕ БЫЛИ ЗНАКОМЫ С ВИДЕОИГРАМИ

НАТАЛЬЯ «ШЕЙН ТРЕЙСИ» ПОКРОВСКАЯ

У Нового Года, с точки зрения вашей покорной слуги, есть большое сходство с испанской инквизицией – и то, и другое является полной неожиданностью, во всяком случае, для автора этих строк. НГ – это то, до чего всегда «еще далеко», до того момента, пока не уткнешься носом в зеленые иголки и гуся в яблоках. Приходится смиряться и покорно разворачивать подарки. Нумеро уно в игровом wish-list Шэйн Трейси значится, разумеется, Deus Ex 2: Invisible War. Было бы неплохо сделать традицией приложение к нему жесткого диска ласкающих душу размеров, а также какого-нибудь приличного огнестрельного оружия – на случай, если мсье Перестукин отдаст обзор Deus Ex 2 не мне. Собственно, на этом список ожиданий можно было бы и закончить, но места под елкой еще много. Не стесняйтесь, сообщите, чего бы вам еще сглазить? Торику я бы пожелала волшебный синтезатор пиццы, Перестукину – hazmat suit от преследующих его биохазардов, родной игровой индустрии – побольше продуктов с постфиксом killer в графе «характеристика», всему сущему – в меру щеты, всем остальным – радоваться и говорить «ку» полчаса.
С лубоффью, ST.



ШЕЙН ТРЕЙСИ

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ

Новый год летит к нам стремительным домкратом, разрушая ветхие стены прошлого и прокладывая путь в светлое будущее. И оно действительно будет светлым. Мы все дальше уходим от прошлого тысячелетия, которое подарило нам немало прекрасных игр, за которыми мы, возможно, провели свои лучшие годы. Сейчас свет нового тысячелетия становится все ярче. Нам уже приходится жмуриться от сияния впереди и вспоминать добрым словом производителей солнцезащитных очков. Откуда этот свет? Конечно, от новых игр, новых шедевров, новых хитов. Но самое главное – это свет от ауры людей, с которыми мы идем по жизни. Идите к этому свету, идите вместе с ним. И тогда ваше будущее будет действительно светлым. Впрочем, оно такое и есть. С Новым годом! С новым счастьем!

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

Я уже давно для себя решил, чего жду от года грядущего. Прежде всего, конечно, возвращения Лары Крофт. Полагаю, у нас с ней состоится весьма серьезный разговор. Лишь бы леди сдержала свое обещание вернуться в феврале. А еще, где-нибудь ближе к весне, очень хотелось бы составить компанию вызывающе преобразившимся Юне и Рикку. Помимо этого, в столе уже давно валяется билет до Silent Hill, а там наверняка не обойдется без новых знакомств. По крайней мере, меня точно ожидает встреча с очаровашкой Хизер. Обязательно пришлю открытки!
Вам же, дорогие и любимые, желаю в Новом Году всяческих благ, исполнения всех самых дерзких желаний, и, конечно же, новой встречи с небезызвестной подругой в зеленом топике! И главное – пусть все самые хитовые игры (как, например, Tomb Raider: The Angel of Darkness) не обходят вниманием ваши игровые системы!


АНАТОЛИЙ НОРЕНКО


ЮРИЙ ВОРОНОВ

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

Отгремели раскаты Iron Storm, отзвенели мечи Battle Realms: Winter of Wolf, отрокотали автомобили GTA III; в туманной дымке уже еле видны Devil May Cray 2, Mafia, NOLF 2 и The Need for Speed: Hot Pursuit II… Что и говорить, старый год был очень неплох. Но мирно качаться в плетеном кресле, укрывшись теплым пледом, и вспоминать о былых сражениях – это не для нас. Впереди – новые игры и новые открытия, главным из которых для меня должен стать Великий и Ужасный Doom III.
Я уверен, что гордый геймерский дух наших читателей в Новом году станет еще крепче, и каждый в Новом году сделает свое собственное открытие на бескрайних просторах удивительной страны – «Страны Игр».

ЮРИЙ ВОРОНОВ

Чего я жду от 2003 года? Конечно же, нового сезона F1 и Moto GP. Того, что в F1, наконец, кто-то сможет составить конкуренцию «Красному барону», а в Moto GP «Доктору» Росси. Того, что, может быть, сбудется моя мечта и выйдет продолжение одной из моих любимых игр Screamer 4x4, а также чудо природы и дитя Кармака – Doom III. Также надеюсь пройти один из сложнейших этапов игры под названием «Жизнь» по поиску своей второй половины, которая так же любила бы компьютерные игры и автоспорт, что, согласитесь, является очень непростой задачей.
Также хочу пожелать всем девушкам оставаться всегда красивыми. Нашим читателям – волшебных кошельков, чтобы покупать всегда журнал с диском. А всей нашей стране, чтобы она стала первой в мире, где появится не только официально признанный киберспорт, но и первая в мире виртуальная армия, куда будут брать молодых людей для отстаивания границ наших серверов и участия в спецоперациях по захвату призов на вражеских чемпионатах.


ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН

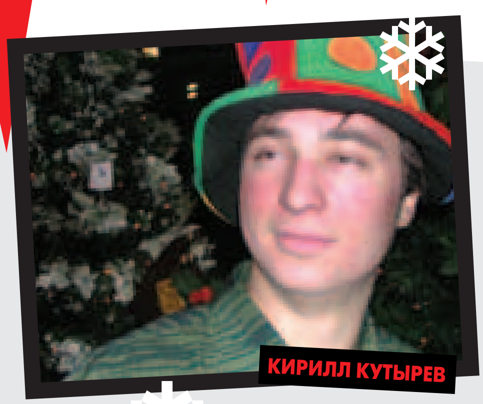


АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН

В нашем игровом братстве поздравлять нужно с прошедшим годом! Новый еще ничем не успел отличиться, кроме как списком релизов, из которых добрую половину перенесут, а вторую мы не будем с вами даже рассматривать. Зато урожай 2002 года стоит отметить. Три богатыря: NOLF2, Hitman 2, Mafia или уже просто «Мафия». Игры калибром помельче, но тоже из разряда «навсегда»: Freedom Force – отрыв за безкомиксовое детство, Jedi Outcast – за «зу-у-ум», «зу-у-ум» лайтсерборов, The Thing – за правильную карпентеровщину и саспенс. Последняя игра вообще по сезону, хотя, если честно, бросил ею маяться на полпути. Но все равно игру не забуду и почетно помещу в разряд произведений, «влияющих на сознание»! Одного жанра списочек-то... Что ж, таким мне запомнился этот год. Под знаком action! С прошедшим вас!

ЗДРАВСТВУЙТЕ, МОИ МАЛЕНЬКИЕ ЛЮБИТЕЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР! МНОГО, МНОГО ВОДЫ УТЕКЛО С ТЕХ САМЫХ ПОР, КАК, ПРОВОЖАЯ ГОД МИНУВШИЙ, МЫ ВСТРЕТИЛИ НОВЫЙ.


КИРИЛЛ КУТЫРЕВ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ

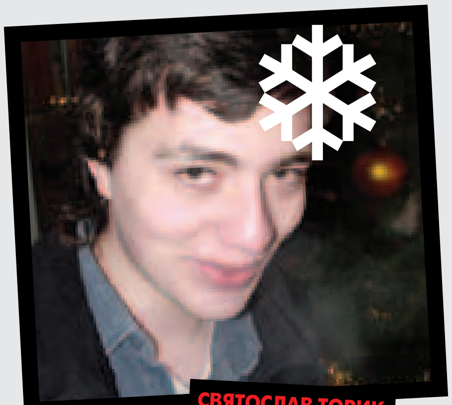
Здравствуйте, мои маленькие любители компьютерных игр! Много, много воды утекло с тех самых пор, как, провожая год минувший, мы встретили новый. Многообещающий, как прекрасная дева в нежных шелках, заманчивый, как грядущая зарплата, обещанный, как гости к теще на блины. Шелк вышел из моды, зарплата до сих пор все грядет и грядет. Зато тещи нет, а стало быть, и блинов. И все-таки жду от нового 2003-го чего-то непреходящего, но столь желанного. А сколько новых зрелищ и игрищ таятся за финишной чертой года уходящего. Играть не переиграть. В свою очередь обещаю добросовестно исполнять то, что должен, и еще более добросовестно то, что не должен ни в коей мере. С Новым годом, товарищи, с Новым годом.
Безгранично пафосный, ваш Кирилл Кутырев.


Tom Clancy's
GHOST RECON™
ISLAND THUNDER
Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/ME/2000/XP, Процессор Pentium® II 450 МГц, 128 МБ оперативной памяти, Видеокарта с 16 МБ памяти, совместимая с Direct™X® 8.0, Звуковая карта, совместимая с Direct™X® 8.0, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков, 1 ГБ свободного места на жестком диске, Сетевое или Интернет-соединение 28.8 Кбит/с
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, 903-30-50, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Ubi Soft
© 2001 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. ©Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Desert Siege is a trademark of Red Storm Entertainment. Island Thunder is a trademark of Red Storm Entertainment. ©2002 CamelBak®.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Игры, игры проникли повсюду! Посмотришь за окошко – а там прямо Icewind Dale творится. Включишь телевизор – диву даешься: ну все как в Who Wants To Beat a Millionaire. Возьмешь книгу хорошую да толстую – недавняя игроизация Lord of the Rings сразу на ум лезет. Поставишь "Арию" послушать – получишь враз воспоминания о том, как товары гонял туды-сюды в «Дальнобойщиках-2».

Так выпьем же, господа и дамы, здесь собравшиеся, за то, чтобы в Новом Году не осталось ни одного вида деятельности, не игроизированного и не описанного в вашем любимом журнале!



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

ОЛЕГ КОРОВИН

Сейчас в определенных кругах играющей (еще как играющей!) общественности стало модно говорить, что игры – это пустая трата времени и денег. Так что я, наверное, очень не модный. Чего и вам от всей души желаю! Да и как можно делать брезгливую мину, когда вот уже практически наступил 2003 год (с чем вас, друзья, и поздравляю!), который журналисты давно окрестили «годом RPG». Да, игры станут еще совершеннее, а жить обязательно будет еще интереснее. А если судьба будет совсем благосклонна, то, глядишь, и Fable (Project Ego) выйдет. И тогда у нас снова будет замечательный повод друг друга поздравить.

С Новым годом! И давайте верить, что он будет стоить того, чтобы радоваться его наступлению.



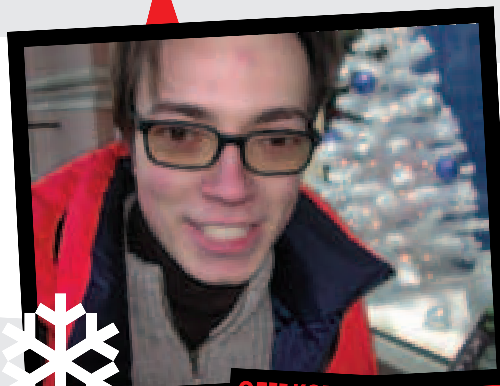
СЕРГЕЙ «ИНДЕКС» АВЕРИН

СЕРГЕЙ «ИНДЕКС» АВЕРИН

Так уж повелось, что под Новый год принято желать. Здоровья, счастья, благосостояния и успеха в личной жизни. Здоровье не купишь, благосостояние не заработаешь, успех – вообще понятие растяжимое. Все это вкупе и составляет то самое мимолетное «счастье».

Поэтому я вам желаю (заметьте, не счастья) БЫТЬ счастливыми. Подольше задержитесь в детстве. Пореже тратьте время на пустяки. Побольше радуйтесь и прощайте. Поменьше обращайте внимания на недостойное оного. Живите ожиданием релиза и надеждой на демку. И, конечно, оставайтесь с нами. Поверьте, ребята, ради вас мы движем горы и поворачиваем реки. Ради вас из-под наших электронных перьев иногда рождаются нетленные шедевры. Ради вас структура журнала претерпевает такие изменения, о которых гусеницы со своими куколками могут только мечтать.

Вы с нами, и в этом наше счастье. А со своей стороны, мы приложим все скромные усилия, чтобы добавиться счастья и в вашу жизнь.



ОЛЕГ КОРОВИН

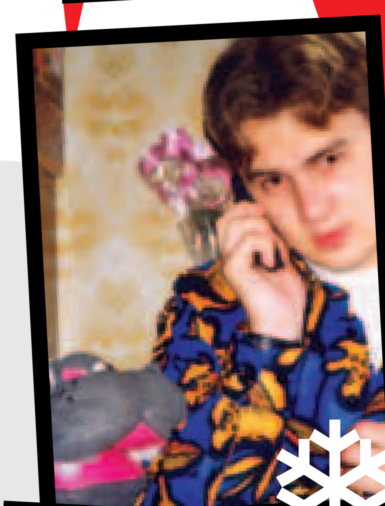
МИХАИЛ РАЗУМКИН

Я не буду рассказывать о своих любимых играх. Просто времени на них в этом году было настолько мало, что даже если я скажу о чем-то наиболее значимом, все равно что-то не менее крутое останется за бортом. В любом случае, главным событием уходящего года для меня стала не игра, а официальная премьера PlayStation 2 в России. Если говорить начистоту, я не являюсь большим фанатом PS2, даже к так называемым приставочникам я себя отнести не могу (зажигаю на всех платформах – была бы игра хорошая). Тем не менее, уже сам факт моей работы в «OPM Россия» в течение четырех с половиной лет настолько сблизил меня с приставками от SCEE, что PS2 стала для меня пусть и не самой любимой, но уж точно родной. И я на самом деле от души радовался, когда российская версия PlayStation 2 появилась на свет. Конечно, я ожидал гораздо более зрелищных акций, огромных очередей, всеобщего ажиотажа... Но не выстраивались вечером люди перед магазинами, чтобы с утра прорваться первыми к заветной цели, не одолевала из каждого угла реклама, сообщая, что в России официально появилась новая приставка, не громоздились на полках горы синих коробок с надписью «Демо-диск прилагается». Впрочем, какая разница – главное, дело сделано!

А теперь несколько слов о будущем. Наш расчудесный арт-директор Алик Вайнер ждет не дождется Doom III, а я жду удобного момента, чтобы прикупить Xbox (хорошо бы с двумя играми на халяву). Да, я считаю, что время этой приставки пришло, уже появились те пять-десять игр, из-за которых можно купить «гробик» от Microsoft. Однако этого момента я жду не просто так, поскольку главной целью для меня является появление Panzer Dragoon Orta, ради которой я, собственно, и решился на растраты. Если вас интересуют мои другие предпочтения – пожалуйста! На GBA я жду FF Tactics, с удовольствием бы поиграл в Metroid Prime и PSO ver I&II на GC, на Xbox меня очень интересуют Steel Battalion, Halo 2 и True Fantasy Live Online. С PC, правда, маленькая загвоздка (никак не могу провести апгрейд машины), поэтому здесь все тускло: пропустил кучу игр (WCIII, UT 2003 и так далее, лучше не вспоминать). Тем не менее, очень интересны «Демиурги II», C&C: Generals и, как ни странно, Star Wars: Galaxies. Остается PS2. Очень интересно, что же выйдет в итоге из первого проекта по локализации (это я о Primal), главная же игра предстоящего года – Soul Calibur 2, всем стоять, бояться. Вот начнется рубилово – только бы не завалить очередной номер!



МИХАИЛ РАЗУМКИН



ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

Every day sends future to past
Every breath leaves me one less to my last...
Dream Theater, «Pull Me Under»

Журнал появится в продаже где-то 27-28 декабря. И если вы, дорогие читатели, успели поймать его на прилавке в приятной суматохе преддверия великого и ужасного празднества, значит до величественного боя курантов, бодрых хлопков откупориваемых бутылок с игристым, дружного сакраментального «ура, с Новым годом, румяные ушки» осталось всего ничего. Время подводить итоги ушедшему. Время строить планы на предстоящее. Время загадывать желания.

Не будем смотреть на годовые витки как на однообразную вереницу повторяющихся событий. Мы делаем нашу жизнь год от года лучше – что бы не происходило, что бы не твердили злые языки, как бы не казалось, что раньше краски были ярче, музыка – изысканнее, гамбургеры – смачнее, водка – крепче... Как ни крути, но плохое мы забываем очень быстро, а по хорошему скучаем. Когда-то со светлой печалью, когда-то со смехом, когда-то с болезненной истомой ушедшего. И, тем не менее, впереди лежит много сокровищ, скрытых туманом, который нам предстоит развеять. Богатые девственные просторы. Белоснежный чистый холст...

Мы можем сделать набросок, прикинув планы на будущее. Это тяжело, но зато уже не прихотливая Фортуна управляет вами, не капризная Судьба выводит одной только ей ведомый рисунок. Нет, мы заставляем их плясать под нашу дудку, строго следовать едва видимому контуру. Слабый глядит на звезды и ждет от них знака, сильный же управляет звездами...

От всей души желаю вам оставаться сильными, помнить, что мы отвечаем за все, что с нам происходит. И коли наша жизнь становится лучше – а это так и еще сто раз так! – значит мы на верном пути. 2003 год, полный новых ощущений, эмоций, впечатлений, опыта – он перед нами!

С праздником, друзья, с Новым годом! ■



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Компадре! Посмотри на этих почтенных донов, как они пыжатся, доказывая друг дружке превосходство своих бесценных приобретений! Как сотрясают они воздух многословными тирадами в пользу PC или очередной навороченной приставки! Знай, камрад: правда за нами. Невидимые, как герилья в ночной сельве, неслышные, как ниндзя в покинутом додзе, мы живем среди них, просветленные. Братья и сестры, я счастлив тем, что принадлежу вашему узкому кругу, ибо нет высшего блаженства, чем сознавать, что ты не одинок. Драгоценные единочаятели! Сколь же славно, что любой из вас может прийти ко мне на помощь, разделить со мной сладкие минуты, быть сопричастным. Сливаясь с тремя из вас (конечно же, благодаря сертифицированному Nintendo link-кабелю), я каждой клеточкой своей ощущаю редкое чувство единения, неизменная радость пронизывает меня с головы до ног.

ЧАСТЬ 1. ДА БУДЕТ СВЕТ!

ВОДА БЫЛА БЕЗ ВКУСА, БЕЗ ЦВЕТА, БЕЗ ЗАПАХА...

Лишь одна напасть омрачала благостные будни движения GBA Resistance. Обладатели Game Boy понимающе вздохнут, а для тех, кто еще не обзавелся чудо-машинкой – в двух словах о ее LCD-матрице: нет подсветки. Лучшая карманная система из числа созданных человеком совершенно непригодна для игры в темноте или при слабом освещении. Мало того, на ярком свету экран начинает ощутимо бликовать, и разглядеть на нем что-либо проблематично. Многочисленные половинчатые решения в духе «лампочка на пимпочке» (Worm Light, UFO Light и иже с ними) плохи тем, что при игре вы, опять же, видите на экране отражение этой самой лампочки во всей ее красе, а блеклые спрайтики скрываются где-то далеко под ним, в мутных пучинах. Навесные экраны (Light Boy Advance) уродуют внешний вид GBA, утяжеляют систему и сильно расходуют элементы питания. До последнего времени будущее казалось серым, сирым и сугубо безрадостным.

ПОКА МЫ НЕ УЗНАЛИ...

...о патентованном средстве против преждевременных глазных хворей. Afterburner – и все муки позади. Afterburner – и ваш GBA лучится всеми своими 32.768 цветами даже в кромешной тьме! Чудо, воскликнете вы? Ловкость рук? Отнюдь. Исключительно технический прогресс и сила ученой мысли инженеров из Triton Labs (http://www.tritonlabs.com) позволили снабдить GBA тем, что имелось в Atari Lynx (1989), не говоря уже о Game Gear (1990) или Sega Nomad (1995) – подсветкой экрана. Если уж быть точными, экраны этих систем излучали свет сами, а для GBA пришлось разработать особую технологию на манер той, что давным-давно применяется в обычных наручных часах. Сам Afterburner (цена – 35






BA RESISTANCE!

В то время как запускалась PS2, чиповался Xbox и превышался потолок в 3 гигагерца, в рядах сотрудников «СИ» зрело сопротивление...
Один за другим, отринув былые убеждения, наступив на горло сомнениям и колебаниям, сотрудники «Страны» пополняли ряды глубоко законспирированного отряда. Количество членов ячейки росло, со временем критическая масса была превышена. Разрозненные случаи демонстрации близости определенным идеям, каждый из которых по отдельности можно было списать на стечение обстоятельств, сложились в общую картину. Теперь даже ленивым наблюдателям стало ясно, что на базе редакции «СИ» действует крупная, хорошо организованная и сплоченная группа владельцев Game Boy Advance.



ПОСЫЛКА ИЗ ГОНКОНГА ДОБРАЛАСЬ К НАМ ЗА ШЕСТЬ ДНЕЙ. ЗАГЛЯНУВ ВНУТРЬ, МЫ ОГЛАСИЛИ РЕДАКЦИЮ ПОБЕДНЫМ КЛИЧЕМ!


CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON БОЛЬШЕ ВСЕГО РУГАЛИ ЗА ТЕМНОТУ КАРТИНКИ. ТЕПЕРЬ ЭТА ПРОБЛЕМА В ПРОШЛОМ.

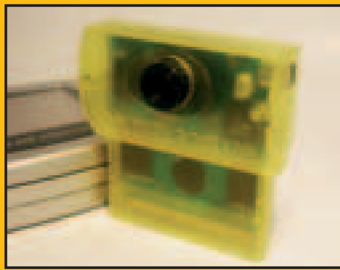
долларов) представляет из себя комплект деталей для установки внутрь корпуса GBA: туда входит светоизлучающая полоска, два разноцветных проводка, колесико для изменения яркости подсветки, листок антибликового покрытия для экрана, пластиковая карточка и резистор. Процесс монтажа всех деталей достаточно сложен, вам обязательно потребуется паяльник, острый нож для зачистки проводков и разрезания пластика, и отвертка под нинтендовские винтики с трехлучевой нарезкой (почти везде продается вместе с набором Afterburner). Разумеется, при установке подсветки вы лишаетесь гарантии на GBA, но покажите нам хоть один официальный сервис-центр Nintendo, который бы находился на территории СНГ и осуществлял гарантийный ремонт... Так вот, установка сложна. Проходить она должна в помещении, по возможности избавленном от пыли – крохотные соринки так и норовят попасть на антибликовую липкую ленту, приклеиваемую к экрану. Чуть недоглядел, и на экране пылинка или пузырек воздуха, которые будут маячить перед глазами и отвлекать от игры. На сетевых форумах, посвященных установке Afterburner, знатоки советуют предварительно пылесосить помещение и работать в чисто вымытых резиновых перчатках – процесс требует сноровки, хирургической точности и аккуратности.

ЗАГЛЯДЕНЬЕ

Специально для геймеров, не обзаведшихся еще дипломом радиоинженера, многие интернет-магазины продают GBA с уже установленным Afterburner. Цена системы при этом поднимается долларов на 40-50, что оправдано – неизвестно, сколько приставок может попортить неопытный любитель, прежде чем добьется необходимого результата. А так все уже сделано до вас. На сайте нашего партнера, гонконгской фирмы A.I. Trading (http://goldenshop.com.hk), GBA с Afterburner стоит $122 (обычная модель без подсветки уходит за $72), причем при покупке можно указать, нужен ли вам регулятор яркости, или вы проживете без него. Мы попросили чтобы «было с» и остались очень довольны местом расположения колесика – отверстие под него прорезано не рядом с кнопкой R, как рекомендуют в инструкции Triton Labs, а прямо над регулятором звука (см. фото на следующей странице). Ход регуляторов разный, и вряд ли вы собьете настройку яркости, меняя громкость звука. Теперь о самой подсветке. Она великолепна. Без всяких сомнений, это лучшее решение главной проблемы GBA, никакие внешние лампочки и в подметки Afterburner не годятся. Экран освещается равномерно, картинка прекрасно видна в любое время суток, а выкрученная до максимума яркость вполне достаточна для использования GBA в качестве фонарика. При смене угла обзора цвета, естественно, не съезжают в негатив. Слоган «Gaming 24x7», придуманный Nintendo для раскрутки GBA, становится по-настоящему актуальным только в случае с Afterburner – к дневным часам прибавляется тем-

КАК ЭТО ДОСТАТЬ?

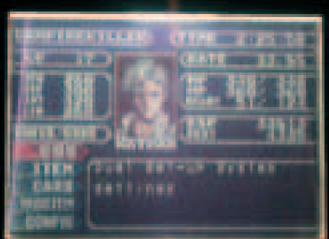
Все рецензируемые устройства продаются на сайте http://www.golden-shop.com.hk, где можно сделать заказ по кредитной карточке. Как, у вас еще нет карты Visa Electron? Срочно бегите в ближайшее отделение «Альфа-банка» и исправляйте положение, благо стоит это сущие копейки. Особо ленивые могут слегка переплатить и воспользоваться услугами www.pregrad.net – вы отдаете наличные деньги курьеру, а примерно через месяц домой доставляют заказ вам. Проверено, работает.





ПРАВИЛЬНОЕ ПИТАНИЕ

Важный вопрос – батарейки. В конце концов, первый Game Boy со своим кошмарным монохромным экраном выиграл битву с Game Gear и Lynx исключительно из-за того, что системы-соперницы «сжигали» 4 и 6 стандартных «пальчиковых» батареек за жалкую пару часов супротив 10 часов у GB. Мы провели тестирование, и вот полученные результаты: Game Boy Advance без подсветки проработал в демо-режиме на недорогих алкалиновых батарейках 10 часов, со включенным Worm Light – 8 часов 20 минут, GBA с Afterburner продержался немногим более 7 часов. Потеря составляет треть ресурса батарей, но, уверяю вас, оно того стоит.






ПРИВЕДЕННЫЕ ВЫШЕ ФОТОГРАФИИ ЭКРАНА GBA ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫ ТЕМ, ЧТО СНЯТЫ В АБСОЛЮТНОЙ ТЕМНОТЕ. ЦВЕТА ЧУТЬ ПОБЛЕКЛИ, ОДНАКО ЯРКОСТЬ И КОНТРАСТНОСТЬ НА ВЫСОТЕ!

ное время суток, и теперь играть можно действительно везде и всегда: в ночном поезде, не отвлекая соседних пассажиров светом ночника, во мчащейся по вечернему городу машине, да хоть даже дома под одеялом. Вполне заявить, перекликаясь с хозяйкой из рекламы: «Раньше я пользовался Worm Light, и уже после десяти минут игры начинало резать и щипать глаза. Попробовав Afterburner, я с негодованием выбросил Worm Light в окошко и вспоминаю об игре с ним как о страшном сне». Тем более, что так оно и есть. Вряд ли я единственный, у кого глаза сильно уставали при использовании внешних лампочек для GBA – все они высвечивают центральную область экрана, оставляя уголки неосвещенными – этот-то контраст плюс постоянная необходимость корректировать положение лампочки больнее всего бьют по зрению. Ребята, пусть это прозвучит банально, но не экономьте на здоровье. Прохождение той же Castlevania: COTM при плохом освещении грозит очень серьезно «посадить» глаза, и Afterburner становится насущной необходимостью. Кстати, в силу обстоятельств ваш покорный чаще всего играет на GBA в метро, а в вагонах московской подземки есть два типа освещения – люминесцентный «дневной свет» и лампы накаливания (в старых вагонах типа «Еж»). Мало того, что второй вариант заметно слабее, и в экран приходится усиленно вглядываться, так еще и свет от этих ламп желтоватый – все цвета картинки заметно сдвигаются в сторону желтой гаммы. С Afterburner экран GBA уже не отражает внешний свет, и с цветами все нормально, разве что они становятся чуточку более блеклыми.

НАШ ВЫБОР!

Резюмируем. Triton Labs предлагает прекрасное во всех отношениях технологическое решение, которое наконец-то позволило разглядеть наши игры на чем-то кроме эмулятора. Afterburner – лучший, пусть и не самый дешевый способ превратить игру на GBA в настоящее удовольствие, раз и навсегда забыв о внешних источниках освещения. Внимание: специально для тех смельчаков, кто хочет рискнуть и установить комплект самостоятельно, на диске к этому номеру «СИ» мы разместили подробное пошаговое руководство в картинках.

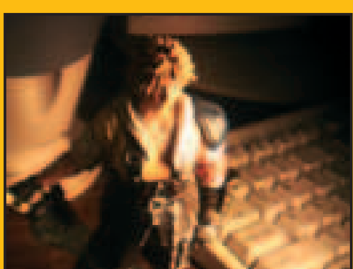
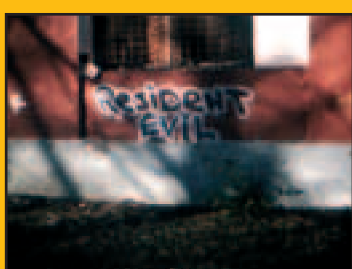
ЧАСТЬ 2: ДАГЕРРОТИП

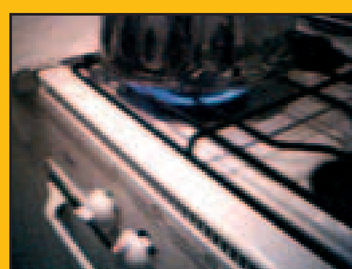
ЩЕЛКНУТЬ «ГЕЙМБОЕМ»!

Познакомившись с Afterburner, смело можем переходить к двум гаджетам, использование которых приобретает смысл только на GBA с подсветкой. Первой на наш разделочный стол приземляется – держитесь! – цифро-



СНЯТО НА GBA:

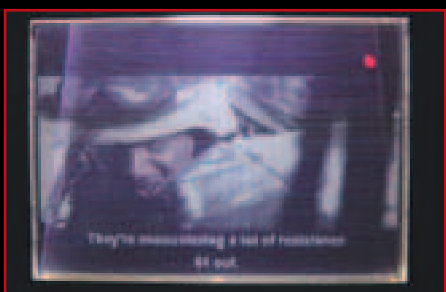








вая камера для Game Boy Advance! Игрушка забавная и интересная. Судите сами: вставляющийся в картриджевый слот приборчик умеет снимать и сохранять до 26 фотографий в разрешении 640 x 480 пикселей, позволяет регулировать фокусное расстояние, резкость, контрастность и цветовую гамму снимков. Все получившееся добро GBA Mini Camera по мановению руки хозяина закачивает через USB-интерфейс на персональный компьютер, где с фотографиями можно вдоволь наиграться в графическом редакторе. Экран GBA служит видоискателем, кнопка A делает снимок. Встроенное меню отображает 9 снимков одновременно, позволяя прямо на месте стирать неудачные кадры. Опция Undelete All возвращает к жизни сразу несколько стертых кадров. Программа Mini Cam Photo Book, дискета с которой входит в комплект, работает под Windows 98/ME/XP и сохраняет фото в формате JPEG.



СУБТИТРЫ ЧИТАЮТСЯ НЕ ТАК ХОРОШО, КАК ХОТЕЛОСЬ БЫ. ТО ЛИ «64 OUT», ТО ЛИ «64 BIT»...

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

В условиях хорошего освещения (ясный солнечный день, мощные лампы) снимки получаются очень даже ничего. На экране компьютера эти фотографии можно даже выдавать за сделанные обычным пленочным или цифровым аппаратом и сильно усохшие в размерах. Увы, при плохом свете качество изображения ухудшается сверх всякой меры. Еще к недостаткам отнесем низкую частоту обновления картинки видоискателя – поначалу сложно определить, в какой именно момент нужно жать на кнопку, чтобы фото не вышло смазанным. Со временем, правда, и к этому можно приноровиться. Стоимость игрушки $35, и в качестве низкобюджетного способа постижения азов цифровой фотографии такое устройство годится. Вдобавок GBA Mini Camera вполне сойдет в качестве объекта для «кидания пальцев» перед другими членами GBA Resistanse – например, перед запечатленным на предыдущем развороте с ее помощью Пересом Тукиным.

ЧАСТЬ 3: СИ-НЕ-МА!

ГОЛУБОЙ ЭКРАН

У Game Gear он был, чем же хуже наш любимчик GBA? Встречайте ТВ-тюнер для нинтендовского портативного мегакомбайна! Как и миникамера, устройство разработано и произведено безымянной фирмой какого-нибудь Хо Сунг Пака на просторах Поднебесной, и пусть этот факт не сбивает вас с толку: на данный момент это единственный качественный гаджет, позволяющий за 65 долларов волшебным образом превратить GBA в полноценный портативный (в случае с Россией – черно-белый) телевизор. Почему черно-белый? Дело в том, что он не рассчитан на прием телесигнала стандарта SECAM, только на PAL или NTSC – как следствие, все наши телеканалы ловятся с разной степени помехами и в монохромном варианте. Хорошая новость: звук все-таки есть.

ПРОСТО, КАК ТРИ КОПЕЙКИ

В комплект поставки входит инструкция по эксплуатации на английском и китайском языках, сам тюнер (GBA «надевается» на него спереди, прижимаясь пружинной защелкой) с 68-сантиметровой те-



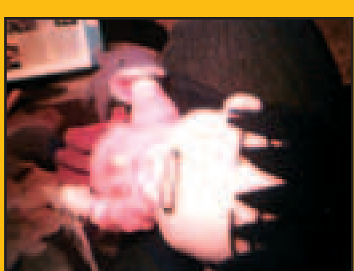
ПРИСТАВКА, ПОДКЛЮЧЕННАЯ К НАШЕМУ СЕРЕБРИСТОМУ ЧУДУ, ПРОИГРЫВАЕТ DVD «ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ». УПРАВЛЯТЬ С DUAL SHOCK 2 НЕПРИВЫЧНО, РУКИ ТАК И ТЯНУТСЯ К КНОПКАМ GAME BOY.

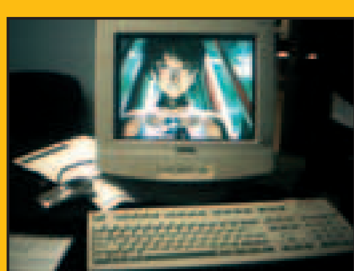
ДА БУДЕТ ЗВУК!

Помимо прочего, всего за 150 рублей вы можете превратить свой GBA в FM-радиоприемник. Вставляете в порт рядом с картриджевым слотом маленькую коробочку, одеваете наушники, сканируете FM-диапазон и наслаждаетесь любимой музыкой непосредственно в процессе игры! В Москве это китайское диво продается в палатках на Кузнецком мосту. Совет радиолюбителям – лучше используйте хорошие наушники, те что в комплекте – полная ерунда.

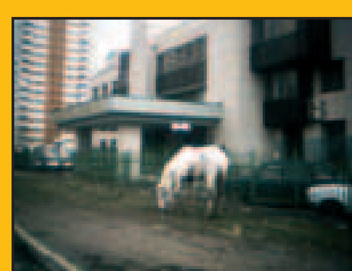














ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ ТЮНЕРА БЫЛА ВЫБРАНА РОССИЙСКАЯ PAL-ВЕРСИЯ PLAYSTATION 2, КОТОРОЙ МЫ ЧЕГО ТОЛЬКО НЕ СКАРМЛИВАЛИ! ОЧЕНЬ КСТАТИ ПОПАЛСЯ ДИСК ИЗ «БАНЗАЯ».

БИЗНЕСМЕНАМ!

Вы торгуете приставками. У вас свой магазин с полками, заваленными играми и периферией. Почему бы вам не начать продавать GBA с Afterburner и другие гаджеты для этой системы, чтобы российские геймеры перестали мучиться с заказами по кредиткам? Представители гонконгской фирмы намекали на большие скидки при заказе оптовых партий... Запомните адрес: A.I. Trading Ltd, 48A, 1/F Golden Shopping Centre, 94A Yen Chow Street, Sham Shui Po, Kowloon, Hong Kong.



лескопической антенной, моно-динамиком и гнездом для наушников, RF-переходник для антенного шнура, AV-шнур для подключения внешних устройств (видеомагнитофона, DVD-плеера или игровых приставок), ввинчиваемая в корпус тюнера прозрачная подставочка и блок питания (наша PAL-версия укомплектована «европейской» вилкой, для которой нужен переходничок). Работает тюнер от сети или 4-х батареек AA, расходуемых за несколько часов. Перед включением требуется обязательно вставить в слот тюнера любой картридж для GBA, иначе устройство откажется что-либо показывать. Настройка каналов производится в ручном или автоматическом режиме и, как все остальные операции с тюнером, запускается определенной комбинацией кнопок GBA. Полный список приведен в инструкции – освоив экзотические команды вроде «A+Select+R» или «Start+>+L», виртуозы смогут играючи настраивать, сохранять и стирать из памяти каналы, регулировать яркость, контрастность и цветность картинки.







DVD НА GBA СМОТРЯТСЯ НА УРА – ОСОБЕННО ЕСЛИ ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ ДУБЛИРОВАННЫЕ ВЕРСИИ ФИЛЬМОВ: ПРОБЛЕМА С МЕЛКИМИ СУБТИТРАМИ В ЭТОМ СЛУЧАЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕРАЗРЕШИМА.



ОПРОВЕРГАЯ ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ

В процессе тестирования был благополучно пойман канал Ren-TV, на волнах которого экспертная комиссия GBA Resistance отсмотрела целых полсерии мультика о Человеке-пауке. После чего к тюнеру подключили PAL-версию приставки PlayStation 2, где были последовательно запущены DVD с аниме-сериалом X (1 зона, через DVD Region X) и европейский вариант Metal Gear Solid 2. Субтитры DVD и текст в игре читались с трудом из-за низкого разрешения экранчика GBA, но в целом параметрами картинки мы остались довольны. Приятно и неожиданно видеть на экране Game Boy Avance изображение, произвести которое сама система не в состоянии. Выдаваемый динамиком тюнера монозвук достаточно слаб, здесь лучше подключать наушники или активные колонки.

ХАРДКОР ИЗ ХАРДКОРОВ!

Итог: наш брат российский геймер вряд ли оценит прелести собственно ТВ-тюнера (устройство разве что пригодится при выездах за границу, в зону передачи телесигнала PAL-B и PAL-I), однако в качестве портативного цветного монитора агрегат зарекомендовал себя успешно. Покажите друзьям, как вы играете в Final Fantasy X, Super Mario Sunshine или Halo на своем Game Boy Advance – и их челюсти стукнут по полу, а зубы разбегутся в углы комнаты. В каждом из нас дремлет techno-geek, и члены GBA Resistance предпочитают тешить спящего такими вот девайсами, превращающими просмотр DVD и игру на приставке в захватывающее извращенное приключение в разрешении 240 x 160! ★



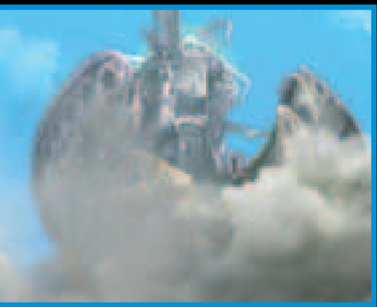
Вот и закончилась наша первая встреча, компадре! Надеюсь, ты узнал много нового и еще более утвердился во мнении, что мы с тобой на правильном пути. Пока Nintendo делает портативные игровые системы, пока дымят трубы китайских фабрик и добираются к нам оттуда диковинные штуковины, Сопротивление будет действовать! Но пасаран, товарищ. До новых встреч! ★


КОММАНДОС
в тылу врага

ХИТ?

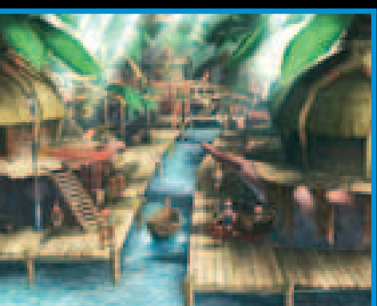
FINAL FANTASY X-2













■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Square ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Square
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.playonline.com/ffx2
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 13 марта 2003 года (Япония)

Наблюдая, как он исчезает, в японском оригинале она произнесла «спасибо». Авторы английского перевода ради пущей доходчивости сменили реплику на «я люблю тебя». Одна из самых сильных романтических линий во всем сериале подошла к грустному завершению: Тидус растворился в воздухе, оставив Юну в освобожденном мире – лишенную всех ее способностей заклинательницы.

ХИТ?

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Авторы Final Fantasy редко шли против установленных ими же правил и стардартов построения своей основной игры. Формула «увлекательный сюжет+запоминающиеся герои+Сид+чокобо+муглы+Багамут+Шива+Ифрит+хэппи-энд=FF», подвергаясь легким структурным изменениям, работает уже 15 лет. Только дважды канон был нарушен – вероломно, без предупреждения и жалости к игрокам. Впервые консольный ролевой фэндом всколыхнула смерть Айрис Гейнсборо в Final Fantasy VII: любимица игроков, тихая и скромная представительница древней расы пала от клинка харизматичного злодея прямо в середине игры. Вплоть до самого конца последнего, четвертого диска геймеры не оставляли надежду вернуть Айрис к жизни. Вотще. Square убила самую интересную, по мнению многих, героиню игры. Раньше в сериале погибали люди, но то были малозначительные эпизодические персонажи – в ином же случае предоставлялась возможность опционально спасти героя, как это сделано с ниндзя Шэдоу в FFVI. После того как стало известно, что в японской версии FFVII создатели избавились от одной из двух главных героинь, поднялась настоящая буря: одни геймеры собирали через сеть подписи в поддержку оживления Айрис, другие уверяли всех вокруг, что существует способ избежать ее смерти, собрав крайне сложную комбинацию предметов и совершив ряд секретных действий. И хотя англоязычная версия FFVII имела целый ряд улучшений по сравнению с торопливо скомпилированным и не до конца оттестированным оригиналом, смерть Айрис и здесь «обжалованию не подлежала». Дизайнер сериала Тецуя Номура специально подтвердил этот факт в нескольких интервью, инспирировав тем самым угрозы от особо заигравшихся фэнов. Второй же случай отхода от правил – концовка Final Fantasy X, вовсе не похожая на привычный хэппи-энд: хотя зло повержено, возлюбленный Юны оказывается не живым человеком, а лишь ментальной проекцией, дематериализующейся после победы над Сином. Момент, когда Юна бросается к Тидусу, но пролетает прямо сквозь его исчезающее тело, стал не только самым трогательным в FFX, но и во всей серии игр: по силе эмоционального воздействия он не уступает сцене убийства Айрис. Что бы поначалу не говорили в Square, оба этих эпизода предполагают продолжение.

КТО ЖЕ ТАКОЙ ТИДУС?

Вряд ли мы открываем большую тайну: многие читатели уже сыграли в Final Fantasy X и знают, что главного героя на самом деле не существовало – это была ментальная проекция, материализованная настоящими жителями Занарканда. Финал игры имеет следующую трактовку: когда Тидус воспарил в Farplain, его отец Джект вместе с Браской и Ауроном использовали свои силы для того, чтобы все-таки превратить его в живого человека. Судя по всему, им это удалось, однако по возвращении парень попал в плен к какому-то могущественному и пока не названному злодею...

ВОДА КАМЕНЬ ТОЧИТ

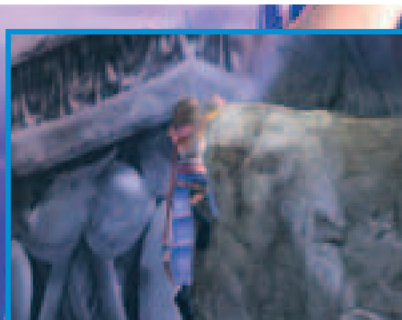
Как видите, больше повезло FFX: эта игра первой удостоилась сиквела – что полностью противоречит всем предыдущим заявлениям компании относительно того, как они видят сериал. Знаменитое правило «никаких прямых продолжений» наконец-то пало. Случилось ли это исключительно по желанию фэнов, или же Square бросилась во все тяжкие в стремлении вернуть немалые средства, затраченные на не очень успешный фильм Spirits Within? А столь ли важна причина? Ведь как следствие мы получим новую возможность пообщаться с запомнившимися персонажами и узнать, что же все-таки произошло с планетой Спира после того, как в FFX на экран выплыла надпись «The End».

УСКОЛЬЗАЮЩИЙ ЭПИЛОГ

Первыми в будущее заглянули японские обладатели FFX International – специально для них в новую редакцию игры наряду с темными Aeon'ами добавили дополнительную концовку Another Story, чье действие происходит через два года после решающей битвы с Сином, и где дается явный намек на продолжение: Кимари присылает Юне сферу, содержащую изображение Тидуса, который пытается вырваться из какой-то мрачной клетки – окружение напоминает скорее Silent Hill, нежели яркую и цветастую FF. Пораженная, Юна решает отправиться на поиски... Несмотря на то что PAL-версия FFX была сделана на основе FFX International, бонусная концовка в

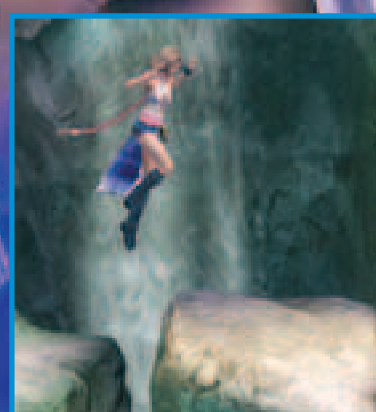


Мы в редакции приятно поражены новым обликом Юны. Скромная и целомудренная служительница культа – и ведь как преобразилась!





Бывшая заклинательница с гордостью демонстрирует приобретенные со времен прошлой части акробатические навыки.



Бег с преодолением препятствий... Ну кто из нас предполагал, что до этого дойдет?

нее не вошла. Скорее всего, в европейском офисе Square просто решили избавить себя от хлопот с озвучкой (ведь для этой сцены нужно было заново собирать американских актеров), и эпизод выкинули – несмотря на его огромную сюжетную ценность. Кстати, это примечательная иллюстрация реального отношения компании к игрокам: вместо того чтобы прикладывать к релизу диск с мало кому нужными интервью и музыкальным клипом, можно было сохранить столь значительную финальную сцену.

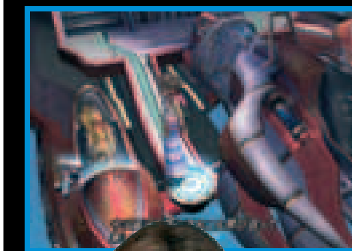
FF BIKINI ACTION!

Но давайте вернемся к Final Fantasy X-2, впервые анонсированной через несколько недель после сентябрьской выставки Tokyo Game Show. Как вы помните, Юна потеряла способность вызывать Aeon'ов – поэтому в качестве оружия она использует два *макинических* пистолета, с которыми управляется не хуже героев Джона Ву. Известной на всю Спиру экс-заклинательнице приходится путешествовать инкогнито, поэтому она наконец-то переоделась! Очевидно, уменьшение площади костюма – плод стратегического расчета, согласно которому встречные-поперечные будут заглядываться на Юну, но никак не на ее лицо. Благо, теперь есть на что посмотреть... Как и в случае с повзрослевшей Рикку, провокационный наряд которой взволнует даже паралитика. Третью героиню, чей силуэт с мечом в руке присутствовал на постере с Tokyo Game Show слева от Юны, зовут Пайн (или Пэйн – японское «пай-нэ» можно читать по-разному). По непроверенным данным, она может оказаться дочерью Аурона, хотя слух этот кажется нам маловероятным. За исключением появления в первом трейлере на долю секунды Пайн пока «засветилась» только на картинке со всеми тремя девушками на палубе нового воздухолета «Цельсия» (Celsius), причем стоит она спиной к зрителю. Нет сомнений, что в самое ближайшее время мы увидим ее лицо: на 22 декабря намечен токийский фестиваль Jump Festa, где Square собирается поделиться свежей информацией по FFX-2.

ВСЕ НОВОЕ – ХОРОШО ИСПРАВЛЕННОЕ СТАРОЕ

Пока суд да дело, давайте упорядочим наши сведения о проекте. Мир Спиры подвергся заметным изменениям: после дискредитации религии Евона утратил смысл запрет на пользование механизмами (*макина)* – и по всему миру распространились технологии аль-бедцев (впрочем, сами представители этого племени по-прежнему остаются в некоторой оппозиции к другим жителям планеты). Отныне народонаселение не смущает вид гуманоидных роботов, разгуливающих в непосредственной близости от храмов, а летающие грузовые транспорты воспринимаются как нечто само собой разумеющееся. В интервью авторы говорят, что решено уйти в сторону от линейности игры-прародительницы: непосредственно в начале FFX-2 вам будет доступно множество локаций на карте – как уже знакомых, преобразившихся, так и абсолютно оригинальных. К примеру, прибрежная деревенька



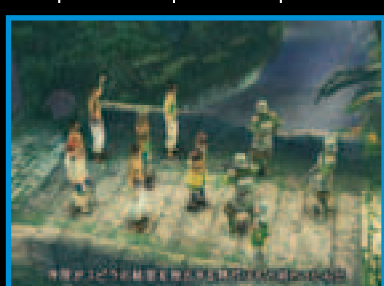


Необычная рубка нового воздухолета, «Цельсия», рассчитана на несколько пилотов, причем для каждого сделан свой мини-кокпит.



Единственный пока скриншот боевого процесса. Что-то там собираются наворотить авторы?







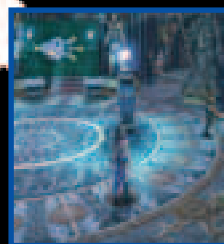
FINAL FANTASY X-2

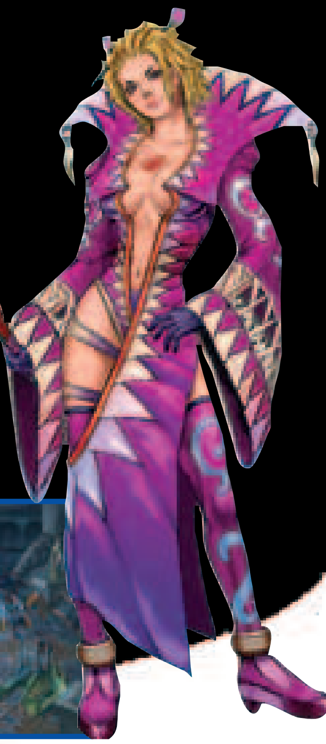


Первое более–менее вразумительное появление Пайн: она в нижнем левом углу картинки.









брежная деревенька Килика, полностью разрушенная Сином в начале FFX, восстановлена – и получившийся «новострой» мало похож на то, что было раньше.

СФЕРИЧЕСКАЯ ОХОТА

По всей планете разбросаны сферы, содержащие информацию о прошлом Спиры. Их поиском и сбором промышляют отряды охотников (sphere hunters). Одну из таких групп – клан Камом (Kamome) – как раз и составляют Юна, Пайн, Рикку со своим старшим братом и всей командой «Цельсия», включая юнгу-новичка по имени Шинра (Shinra) – они пытаются узнать, где содержится Тидус. Другой, конкурирующий отряд, называется «бандой Ле Блан» (Le Blanc Gang): туда входят живописные Сано и Уно, во всем подчиняющиеся своей предводительнице – белокурой Ле Блан. Эту троицу придумал новый дизайнер персонажей Тецу Цукамото (Tetsu Tsukamoto), раньше работавший над созданием монстров и текстур для FFVII-X и боссов в FFX International. Рисунки Юны и Рикку, как несложно догадаться, по-прежнему принадлежат руке Тецуи Номуры.

НЕЛИНЕЙНЫЙ ЭКШН

Трейлер, выложенный на диск к 21(126) номеру «СИ», демонстрирует новшества в геймплее: отныне в игру вплетены элементы трехмерного платформера: Юна резво прыгает с утеса на утес, подтягивается на руках – в общем, демонстрирует навыки, достойные Лары Крофт. Революционным новшеством это, разумеется, не назовешь – схожие элементы разнообразили игровую механику Xenogears. Mission Select позволит геймеру самому выбирать порядок заданий для отряда, встраивая уникальную цепочку эпизодов (причем многие миссии будут зависеть от времени их выполнения), а система Active Link придумана специально для того, чтобы при всем многообразии способов прохождения FFX-2 цепочка основных сюжетных событий приводила бы играющих к общим результатам – вместе с тем оставляя простор для вариаций в определенных пределах (нелинейность ведь предполагает наличие необязательных к выполнению, но от этого ничуть не менее интересных миссий). Заявлено, что при каждом прохождении FFX-2 геймеры будут переживать новое приключение. Означает ли это просто разный порядок посещения локаций, или игра действительно предложит нам огромное количество уникальных путей к финалу – неизвестно. Подробностей относительно боевого режима пока, считай, что и нет: единственный скриншот с фигурирующей на нем надписью Active Mode поднимает больше вопросов, чем дает ответов. Понятно, что сражения претерпят изменения в сторону роста динамичности, однако насколько далеко эти нововведения будут простираться, еще не ясно. Рискнут ли в Square отказаться от походового боя? Вряд ли. Сделают что-то похожее на драки из Parasite Eve? Вполне возможно. Зато доподлинно известно, что по ходу игры и даже в процессе боя героини смогут переодеваться, и эта особенность напрямую связана с Job Change System, присутствующей здесь в несколько урезанном (по сравнению с FF Tactics), но вполне работоспособном виде. Правда, конкретных сведений о доступных классах занятий и связанных с ними костюмах Square тоже пока не оглашала.

ОТРАДА ФЭНДОМА

Вот, пожалуй, и все, что сейчас можно сказать о Final Fantasy X-2. Совсем скоро мы будем располагать дополнительными фактами относительно японского релиза, намеченного на середину марта – а уж в том, что через некоторое время за ним последует выход в Штатах и Европе, можно не сомневаться – это ведь не пресловутая онлайновая FFXI, требующая сетевой инфраструктуры и дополнительного оборудования. Между прочим, Есинори Китасе выразил уверенность в том, что если игра будет хорошо продаваться, команда впоследствии возьмется за создание аналогичного продолжения к Final Fantasy VII... ■

У РУЛЯ

Продюсером игры остается Есинори Китасе (Yoshinori Kitase), а вот главным режиссером стал Мотомо Торияма (Motomo Toriyama) – постановщик сцен в FFX. Композитор Нобуо Уемацу на этот раз полностью отстранился от проекта, доверив написание саундтрека Норико Мацуэде (Noriko Matsueda) и Такехито Эгути (Takehito Eguchi), знакомых ему по работе над музыкальным сопровождением The Bouncer.

ХИТ? RESIDENT EVIL 0



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Так как на этот раз мы имеем дело с приквелом первой части, уже успешно переизданной для GameCube, имеет смысл начать именно с сюжетной составляющей. Игра начинается с того, что отряд «браво» подразделения S.T.A.R.S. патрулирует на вертолете леса вокруг Ракун-сити – после массового исчезновения людей и других таинственных происшествий вся полиция переведена в особый режим. Что-то идет не так, и пилоту приходится совершить аварийную посадку, вынуждая оперативников S.T.A.R.S., среди которых молоденькая медсестра Ребекка Чемберс (Rebecca Chambers), возвращаться обратно в город пешком. На этот самый разбившийся вертолет вы, кстати, и наткнетесь в самом начале первой Resident Evil... Добравшись до проселочной дороги, члены отряда обнаруживают перевернувшуюся тюремную машину для перевозки заключенных. Преступник Билли Коэн (Billy Coen), которого везли в окружную тюрьму для исполнения смертного приговора, сбежал. Оперативники решают разделиться и начинают прочесывать окрестные леса. Через некоторое время Ребекка набредает на стоящий на железнодорожных путях состав и, будучи натурой пытливой, забирается внутрь: что-то крайне необычное привлекает ее внимание. Вот тут-то игра и начинается.

DREAM TEAM

Угадали, мертвые тела начинают шевелиться, ползать и бродить, держась за стеночки. Самый что ни на есть типичный Resident Evil с разбивающимися окнами, заляпанными кровью вагонами и выскакивающими из темноты страхолюдинами. Хотя постойте, различия проявляются достаточно быстро – стоит только испуганной Ребекке столкнуться с беглецом Коэном. Бывший заключенный, у которого на одной руке до сих пор болтаются наручники, начинает убеждать девушку, что он хороший, что его оклеветали, подставили, и вообще неплохо бы им выбираться из этой передряги





■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.capcom.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года (Европа)

Четырехлетний долгострой Capcom за время своего создания успел полностью сменить внешний вид и частично – сюжет. Изменилась и платформа: впервые игра была представлена журналистам на E3 2002 как проект для Nintendo 64, однако впоследствии было решено отказаться от большей части наработанного материала в пользу переноса игры на GameCube, под которую Resident Evil 0 стали делать практически с нуля.

ХИТ?

вместе. Поначалу она не верит ни единому его слову, но когда на сцене появляется персонаж в плаще, повелевающий желеобразным монстром, и Ребекка чудом избегает верной смерти, аргументы Коэна быстро приобретают смысл.

СМЕНА ПАРТНЕРА

Впервые в сериале игрокам предоставляется возможность управлять сразу двумя персонажами, моментально переключаясь между ними. Оба героя обладают сильными и слабыми сторонами: Ребекка пускает в ход навыки медсестры, смешивая лекарственные травы, а Билли физически сильнее и лучше управляется с оружием. Это вносит некоторое разнообразие в традиционный геймплей: теперь приходится серьезно обдумывать каждый шаг и действие (взаимодействие) обоих персонажей – вести ли их в разные концы состава, или пусть путешествуют командой, чтобы девушка постоянно подлечивала рвущего монстров на части Коэна (совсем в духе классических RPG, когда все лечащие заклинания кастует хрупкая волшебница, в то время как в авангарде сражаются крепыши-файтеры). Злокозненные загадки, которыми так славится Resident Evil, тоже ориентированы теперь под систему Character Switch: большинство из них требуют выполнения определенных действий как одним, так и другим героем. Например, когда один персонаж проваливается в комнатку с запертой дверью и маленьким грузовым подъемничком, второй должен разыскать наверху аналог отмычки, чтобы спустить вниз на лотке этого мини-лифта. Система эта прекрасно работает в том смысле, что придает решению головоломок новое измерение; но если вы цените сериал за ураганное действие – она скорее будет вас раздражать. Отстрел зомби, избиение мутировавших монстров – весь этот кровавый беспредел отодвинулся в игре на второй план.

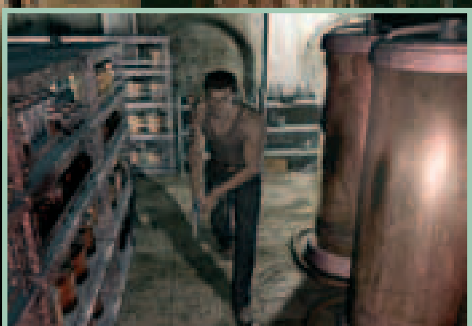
НЕОБЪЯСНИМОЕ

Режим Easy по части боев, пожалуй, получается здесь легче, чем в любом другом «Резиденте»: мертвяки валятся одним-двумя выстрелами (сложность загадок не меняется). Игровая карта читается чуть труднее, чем раньше – вдобавок при прохождении вам доступно гораздо меньше подсказок. В результате в два счета можно запутаться; очень часто вы просто не будете представлять, что же делать дальше и куда двигаться. Это своеобразная реабилитация Capcom перед хардкорными фэнами сериала, жаловавшимися на то, что RE3 и Code Veronica проходились слишком быстро, а в римейке первой RE особняк был слишком хорошо всем знаком, чтобы кого-то запутать. Проблем в прохождении доставит и управление, к сожалению так и не исправленное – вместо того, чтобы применить схему из Deil May Cry, авторы упорно придерживаются модели из самой первой RE для PS one, где персонаж медленно вертится на месте, а когда вы жмете джойстик назад – двигается задом, вместо того чтобы развернуться. В боях с тормозными зомби это особо не мешает, но как только на сцене появляется более прыткий

Очевидно, постоянная борьба игрока с управлением привносит свой особый элемент в мрачную атмосферу RE, раз создатели так упорно не хотят исправлять положение дел.

ПРОЩАЙТЕ, ЯЩИКИ!

Здоровенные коробы рядом с сейв-пойнтами, куда можно было сложить часть собранных предметов, приказали долго жить. Эти бездонные ящики заменила возможность выбросить все ненужное в любой момент игры. Также Ребекка и Билл могут обмениваться найденными вещами – даже если персонажей в момент транзакции разделяет несколько комнат или этажей. Ну не странно ли?



Классической атмосферностью Resident Evil проникнута вся игра. Кто там хрипит за углом?





Наглядная демонстрация взаимодействия персонажей: Билли прикрывает Ребекку, отпирающую сейф. В любой момент можно сменить героя.

RESIDENT EVIL 0

В традиционный геймплей внесена толика разнообразия: теперь приходится серьезно обдумывать каждый шаг и действие (взаимодействие) обоих персонажей.

противник вроде мутировавших обезьян, попытки передвигаться по экрану превращаются в сплошное мучение. Устыдившись, Capcom добавила возможность развернуться на 180 радиусов, но это движение герои выполняют недостаточно быстро. Очевидно, постоянная борьба игрока с управлением привносит свой особый элемент в мрачную атмосферу RE, раз создатели так упорно не хотят исправлять положение дел.

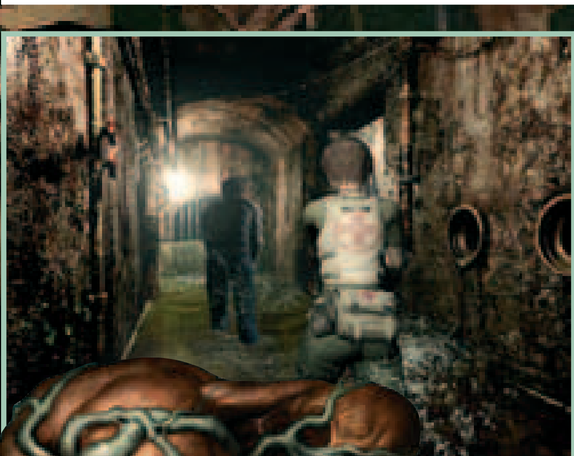
МЯСО, КРОВЬ И ВИДЕО

А вот к графике или звуку здесь придираться – дело совсем даже неблагодарное. Как и в предыдущей части для GameCube, здесь используется интересная технология, позволяющая в разных местах «задников» прокручивать фоновые видеоролики (что-то похожее мы видели на PS one в Parasite Eve 2, а на PS2 – в Onimusha 2), и это заметно оживляет ранее статичные бэкграунды. Особенно здорово эффект проявляется во время путешествия на поезде: от дрожи вагонов по лужицам воды идет рябь, из угла в угол по полу перекатываются бутылки, у одного из лежащих на сидениях трупов рука раскачивается из стороны в сторону... Из того, что мы видели, создается впечатление, что визуальная сторона игры ничуть не уступает римейку RE для нинтендовской платформы. Не отстает и звук: судя по пресс-релизу Capcom, использована совсем свежая библиотека сэмплов, и даже звуки шагов и скрип открываемых дверей слышатся теперь по-новому.

ПРИКВЕЛ РИМЕЙКА

В одном из следующих номеров «СИ» мы опубликуем полный обзор финальной версии. Пока Resident Evil 0 выглядит как достойная попытка познакомить нас с прошлым корпорации Umbrella, ответить на множество вопросов и сгладить кучу сюжетных неувязок из других игр сериала. Возможно, мы все-таки узнаем, как развивались события в особняке до того, как туда добрался отряд «альфа» с Джилл и Крисом. Очень интересно, как Ребекка в итоге попала в «альфу» и что случилось с Билли Коэном. Несмотря на то что отдельные недостатки Resident Evil в этой серии так и не были исправлены, геймплей разнообразит ряд нововведений, и вполне возможно, что рост сложности не за счет усложнения боев, а из-за навороченности загадок – это именно то, чего хотят игроки.

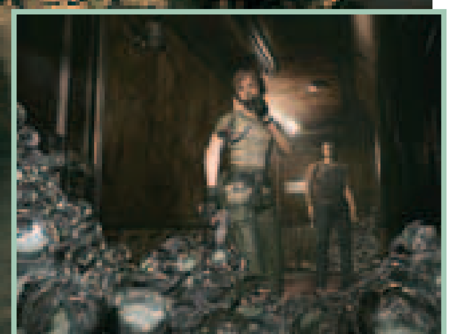
Игровая карта читается чуть труднее, чем раньше – вдобавок при прохождении вам доступно гораздо меньше подсказок.





Жестокая расправа ждет зомби, стремящегося выпытать у Ребекки причину посещения ею заведения с табличкой «для мужчин».

В вагонах смертоносного экспресса Ребекку и Билли ожидает немало страшных находок.











В один прекрасный момент поезд таки остановит свой ход, причем торможение пройдет не так гладко, как можно представить.


ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL
УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА
БЛИЦКРИГ
• Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
• Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
• Более 200 образцов военной техники в 3D
• Максимум реализма, минимум условностей
• Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
• Неограниченная поддержка с воздуха
• Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
• Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет
Выход игры: 1 квартал 2003 года
games.1c.ru
www.nival.com
www.blitzkrieg.ru
1С Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Brat Designs
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, GeForce 3
■ **ОНЛАЙН:** http://www.breedgame.de ■ **ДАТА ВЫХОДА:** май 2003 года



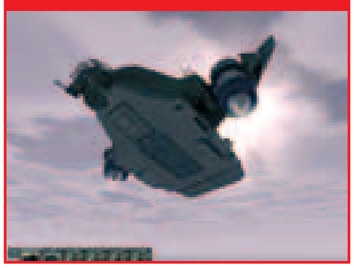
BREED



Дизайн персонажей до неприличия напоминает коммандос из Halo. Видимо найдено наконец оптимальное соотношение опрятности и пользы.



Практически точная копия десантного дропшипа из "Чужих".





В отличие от Halo во всех транспортных средствах реализован вид от первого лица.



БРАТЬЯ ПО РАЗУМУ

Brat Design – команда малоизвестная. В связи с этим разработчики столкнулись с проблемой издания игры. Дело в том, что издатели больше настроены на работу с крупными компаниями, коей Brat не является. Но благодаря нескольким громким именам (ряд программистов и дизайнеров перешли в Brat из Psygnosis), Breed сейчас издается одной из самых крупных PC-контор в Европе.

Еще свежи воспоминания о том, как днем и ночью, делая небольшие перерывы, дабы удовлетворить свои физиологические потребности, я проходил Halo. Выбегаю, значит, в поле, прячусь за каменным уступом. Снимаю из снайперской винтовки пришельцев, оседлавших стационарные турели. Сажусь в джип, подбираю несколько своих. Три дня беспорядочного насилия и нервной дрожи на кончиках пальцев. Давно это было, но уж точно не в последний раз.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Breed – это высококонцентрированная смесь из Tribes 2 и Halo. Только больше и быстрее. Разработчикам потребовалось около трех лет, чтобы дать нам возможность на протяжении тридцати часов игрового времени отстреливать зарвавшихся иноземных тварей. Не просто так, а в лучших традициях первоклассных action. Хотя нужно ли говорить о традициях, ведь Breed претендует на звание «лучшего». Он сам станет традицией.

УЖ ЕСЛИ НЕ СИДИТСЯ ДОМА...

В 2600 году очередной технологический скачок позволил людям всерьез задуматься о колонизации вселенной. Собрав все необходимое, несколько кораблей с колонистами отправились на поиски своего второго дома. Им стала соседствующая неподалеку солнечная система Besalius. Колонизация пошла полным ходом. Но вскоре ситуация изменилась. Абсолютно незащищенные колонисты подверглись нападению инопланетных существ. Люди сразу же назвали их The Breed. Единственным шансом на спасание стал сигнал о помощи на родную планету. А что, если чужие уже добрались до земли, превратив ее в колонию по образу и подобию своему?

МОЙ ДРУГ, КОММАНДОС И ШОФЕР...

Breed в первую очередь заточена под игру в команде. Перекрестный огонь под прикрытием станет вашей основной тактикой. Для этого в игре реализован мощный звуковой движок. Голосовой чат, позволяющий отдавать быстрые и точные команды, придает игре ощущение полного взаимодействия. Действие игры происходит как на поверхности планеты, так и на ее орбите и в атмосфере. Поэтому все средства передвижения в игре делятся на наземные и воздушные. Управление ими распределяется на всех игроков в команде. К примеру, один управляет джипом, второй стреляет из вмонтированного в него пулемета, третий сидит сзади и отстреливает увязавшихся на хвосте преследователей.

ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

В одиночной игре под вашим коман-



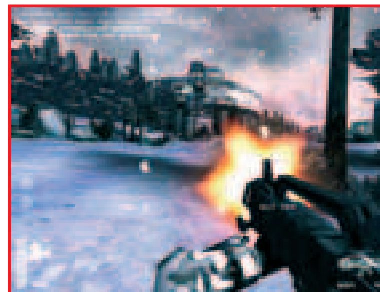






Для лучшего обзора поля брани рекомендую иногда переключаться на вид от третьего лица.





Налицо прекрасная реализация погодных эффектов.



Мобильная обитель спасения приютит и вас, ваших друзей.



Дизайн уровней – одна из приятностей, делающих игру достойной.







дованием будут находиться несколько компьютерных пехотинцев с довольно неплохим интеллектом. Будьте уверены, что они не станут пытаться прострелить стену, «чувствуя» за ней врагов. Конечно, тактическими гениями их назвать сложно, но ощутимую помощь принести вполне смогут. Арсенал в игре весьма широкий, и сводящийся к энергетическому оружию. Амуниции к нему не потребуется, так как при выстреле будет расходоваться энергия защитного костюма. Количество затрачиваемой энергии будет зависеть от мощности самого оружия. Механические автоматы, ракетницы и прочее устаревшее вооружение придется поискать. А патроны и ракеты к ним станут для вас дороже рождественского подарка.

РАЗДВОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

Переключение вида стало одним из необходимых условий полноценного динамичного экшна: от первого лица для точного прицеливания и перемещения в тылу врага, от третьего – для масштабных ведения огня а-ля Джон Ву. При случае вы можете переключиться на другого пехотинца. Сняв несколько врагов, переключайтесь на другого. Таким образом, можно выстраивать множество различных тактик. К примеру, заманить нескольких тварей одним пехотинцем и прикончить их со спины другим. Эта особенность привносит в игру элементы стратегии. Однако всегда лучше набрать друзей побольше и устроить массовую резню, не задумываясь об отступах и возможных укрытиях.

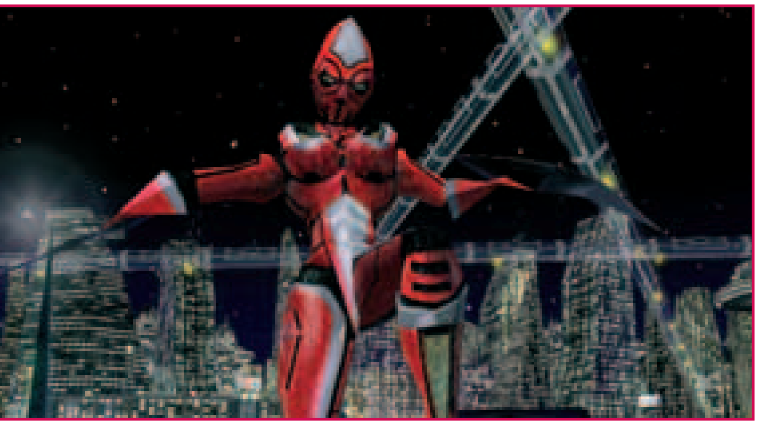
ЖЕЛАНИЯ И ВОЗМОЖНОСТИ

Графически игра реализована на самом высшем уровне. Полная интерактивность ландшафта, реалистичные погодные условия, умопомрачительные эффекты. Все это возможно за счет нового движка The Mercury. Он одинаково быстро просчитывает как открытые, так и закрытые пространства. Дает возможность перемещаться по картам огромных размеров. Миссия может начинаться где-то в космосе, а заканчиваться в подземельях разрушенного исследовательского комплекса. И все это без единой загрузки. Масштабность игры сложно представить, поэтому стоит подождать совсем немного и самолично убедиться в заявленном совершенстве и безупречности Breed. ■

BEST OF...

Breed – одна из тех игр, которая стала популярной еще до выхода в свет. В этом году на выставке ECTS в Лондоне она получила Best PC Game. Явление весьма спорное, учитывая отношение общественности к сему мероприятию. Однако этот факт уже о чем-то говорит.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** fighting ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Tri Synergy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Diversions Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 20 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.omf.com/
■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

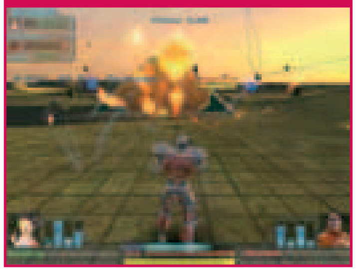




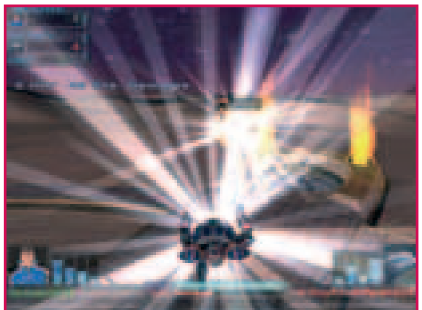
Суперудар робота Iron Fist: огненный круг, отталкивающий от него все, что можно оттолкнуть огненным кругом.



Метеоритный дождь. Впервые на ваших мониторах!



ONE MUST FALL: Battlegrounds



Несмотря на кажущуюся схожесть с очередной серией Virtual-On, это *не* Virtual-On.



После долгих тренировок и тысяч часов, проведенных за партой, будущему Водителю БМР того или иного Клана приходится сдавать экзамен. Он и двое его напарников должны выйти против девятерых роботов. Если уничтожил хотя бы одного робота, ты в Клане. Если уничтожил троих, ты стал офицером. Впрочем, это все про Battletech и Mechwarrior.

А СИНГЛ?

Будет, конечно, и синглплеерная часть игры. В ней, как и в старой доброй OMF: 2097, вам придется двигаться по турнирной лестнице, покупая апгрейды и роботов. О возможном переносе роботов из одиночной игры в мультиплеер разработчики ничего не говорят.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@GAMELAND.RU

Я же хочу рассказать про другую игру. Про One Must Fall. Очень давно (1994 год? Сам не помню) Epic Megagames, ныне скромно убравшая слово Mega из названия, выпустила в свет игру One Must Fall: 2097. Игра выглядела насмешкой над игроками. Посудите сами – два огромных робота, управляемых пилотами через нейролинк, в буквальном смысле разбирают друг друга на части. Графически это хорошо реализовано – получив удар, робот лишается бесчисленного количества каких-то гаек. За доведение робота противника до критического состояния игрок получает некоторую сумму денег, на которую может улучшить свое детище (а может статься, и купить новое). Таким вот нехитрым макаром продвигаемся до первого места в турнире и проходим игру. Это все было в первом OMF.

Теперь про OMF: BattleGrounds. Разработчики утверждают, что игра намеренно не имеет в названии цифру 2, потому что это не совсем то, во что мы играли в далеком-далеком детстве. Но файтинг роботов – остался. Вы по-прежнему пилот огромной боевой машины. Только на этот раз вы сражаетесь не один на один с другим роботом, а в добротной групповухе, состоящей из таких же металлических громадин. То есть примерно так: выбираете одну из восьми арен, одного из восьми роботов – и вперед, драться. Причем если арены имеют свои особенности (мешающие или помогающие играть), то роботы обладают определенными характеристиками – один сильно бьет, но очень уж тормозит, другой хорошо бьет, быстро бегает, но энергии у него очень уж мало. Плюс у каждого из бойцов есть по определенному суперудару – например, очередь из пулемета, дождь из метеоров (!) или даже возможность создавать гравитационные колодцы, в которые проваливаются и больно стукаются враги.

Мультиплеерную часть в области Интернета берет на себя служба GameSpy (на следующем компакт-диске мы обязательно выложим клиент для нее). Сами разработчики утверждают, что подсоединяться к серверу OMF: BG будет легче, чем к серверу Quake. Просто выбираете сервер с интересующим вас лимитом народу (до двадцати игроков) и дважды щелкаете левой кнопкой мыши. ВСЕ.

По идее, OMF: BG будет интересен не только тем, кто в свое время сносил противника без единого Concussion, но и новым игрокам, которые в глаза не видели робофайтингов. Welcome to One Must Fall,


1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Ил-2 ШТУРМОВИК
ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ
Продолжение легендарного
авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»
- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты
«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград
1С ФИРМА "1С"
© ФИРМА «1С» 2002, © 1C:Maddox Games 2002
MADDOX GAMES











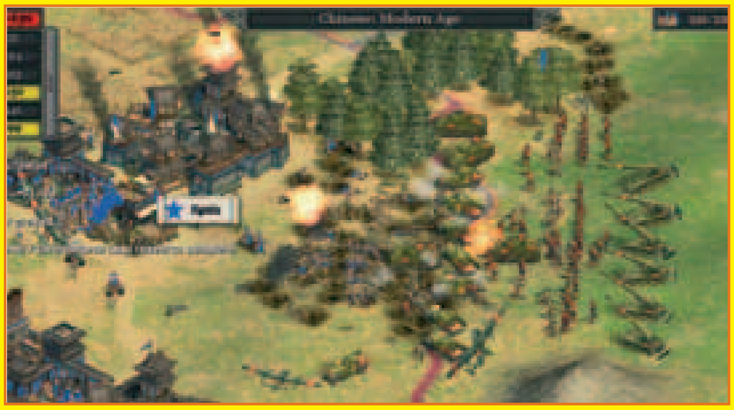
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Big Huge Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 450, 128 MB RAM
■ **ОНЛАЙН:** http://www.bighugegames.com/riseofnations/ ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2003 года



Москва в эпоху Просвещения, студиозусы учат, лесоруб рубит, мушкетеры шагают.



Атаки на город обещают быть долгими и интересными, вовлекающими большое количество юнитов, как наземных, так и воздушных.





Еще одна осада — по всей видимости, попытка борьбы с перенаселением в Китае.



RISE OF NATIONS

Нет ничего лучше, чем, сидя у экрана монитора, медленно следить за развитием своего народа, мудро направляемого кликами вашей мышки. Да, вы правильно догадались, опять славные продолжатели Сида Мейера, принесшего в мир игр светлые, добрые идеи мегаломании и возможность ощущать себя Богом, взялись за дело, закатав рукава.

АЛЕКСЕЙ САВЧЕНКО
POETRY@UA.FM

Rise of the Nations смело идет по стопам Civilization и Age of Empires, справедливо подразумевая, что этот самый rise без вашего непосредственного участия обходиться не должен…

В то время как журналисты западных сайтов все, как один, продолжали утверждать, что Rise of the Nations будет игрой-слиянием глубины игрового процесса. «Цивы» и динамичности классических RTS, меня все продолжала беспокоить одна и та же короткая, но всеобъемлющая мысль – «Почему на этом скриншоте Харьков находится рядом с Москвой?» Нет, я все понимаю, шестнадцать рас (в том числе неясно, откуда взявшиеся нубийцы и новые уникальные классы: от самураев у японцев до «Тигров» у немцев) — это хорошо. Прекрасно то, что есть и почему-то называемые «умными» крестьяне за то, что они, когда на них не смотрят, начинают работать. Но Харьков на расстоянии «юниту плюнуть» от Москвы Златоглавой, это, извините, обидно. Хорошо… пропустим этот грустный инцидент, ладно, но… Боже… обратите внимание на второй скриншот. Да, господа, вы не ошиблись, здесь написано, что это место, где вы видите каких-то дедушек на лавочке – Московский Университет (я так понимаю – МГУ), а рядом, очевидно, татарский ломбард и притон, в котором тройка мушкетеров только что оставила в залог свои знания истории, а заодно географии. Да, это все классно, что имеется четыре возможных направления науки, что ландшафт будет изменяться в зависимости от точки мира, где происходят действия, а военные единицы намереваются держать строй, ориентируясь на скорость последнего. Но МГУ… это ведь святое. И все же. Я готов буду простить все это Big Huge Games, если игра действительно будет сбалансирована настолько, что такие элементы Civilization, как медленное тактическое развитие собственной расы с целью завоевать мир, смогут быть объединены с динамикой классических стратегий вроде C&C. Естественно, так, чтобы там были реализованы такие заявленные аспекты, как милые сердцу Чудеса Света, продвижение по восьми эпохам, шесть обычных ресурсов плюс еще тридцать два (!) редко-эксклюзивных и, само собой, главный и пышный десерт – ядерное оружие, способное при частом использовании разрушить ВСЮ планету. И я буду ждать эту игру. Ждать с надеждой, ужасом и надеждой – потому что она может оказаться действительно отличной, учитывая все нововведения а также таланты людей над ней работающих, а с ужасом, потому что я слегка боюсь осознания того факта, что с точки зрения разработчиков мой подъезд находится рядом с Киото… ■

«ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА…»

За игру, претендующую на наше внимание весной 2003, ответственны такие люди, как Брайан Рейнольдс, Тим Трэйн и Джейсон Колман, бывшие ведущие разработчики Microprose и Firaxis. Мистер Рейнольдс участвовал в таких проектах, как Sid Meier's Colonization, Civilization2 и Alpha Centauri, но потом ему, по всей видимости, надоело оставаться в тени, и он возжелал славы. Возникшая компания Big Huge Games заключила контракт с Microsoft, и вскоре свет увидит Rise of Nations.



Архангел
Не бойся смерти.
Бойся того,
что будет после...
Жанр:
Action/ RPG
• Смесь лучших элементов игр жанра РПГ и Экшен;
• Эпический сюжет;
• Развитие персонажа зависит от решений игрока;
• 2 класса персонажей с различными умениями и способностями;
• Три главы, десятки локаций;
• Искусственный интеллект нового уровня.
METROPOLIS
JoWooD Productions
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2002 «**Руссобит Паблишинг**». ©2002 «**JoWooD Productions**» Software AG.
©2002 **«Metropolis Softwaer».** Издатель “Руссобит Паблишинг”,
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

СВЯТОСЛАВ ТОРИК TORIC@VOXNET.RU

- **ПЛАТФОРМА:** GBA
- **ЖАНР:** scroller
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Pacific Century Cyber Works Japan
- **РАЗРАБОТЧИК:** Taito
- **ОНЛАЙН:** http://www.taito.co.jp/
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

DARIUS-R

Всего их было семнадцать штук. Оригинальных, портированных, продолженных, выпущенных. На аркадных автоматах, на Genesis, на Super Nintendo, на Sega Saturn, на PlayStation, на PC и парочке малоизвестных платформ. И все они носили гордое название Darius. Даже пресловутая Лара Крофт не заслужила столько игр в свою честь, сколько повезло маленькому космическому кораблику, вечно сражающемуся с ОГРОМНОЙ РЫБОЙ. Еще раз повторить? СЕМНАДЦАТЬ РЕЛИЗОВ. Вот так-то. А игра – обычный скроллер, едет нечто слева направо, стреляет-убивает, уничтожает хитромудрых боссов, во главе которых стоит BIG FISH. Всего-навсего. Впрочем, не будем трогать феномен этой замечательной игры. Главное – тот факт, что к выходу готовится версия иг-



Стрельба слева, справа и снизу. Уходим в правый верхний угол, срочно!

ры для GBA. Называется она Darius-R (некоторые подозревают, что R означает Revival – возрождение) и представляет из себя 15 уровней беспрерывной стрельбы. Проходится такая штука за каких-то 20 минут, НО! Теперь вы сможете сами выбирать путь, по которому будете добираться до финального босса. Потому что на самом деле каждый раз вы будете проходить лишь пять уровней, остальные останутся за пределами вашего выбора. Давненько я не встречал таких тенденций в скроллерах. Первая рыбка? ■



- **ПЛАТФОРМА:** PS 2
- **ЖАНР:** action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** KOEI
- **РАЗРАБОТЧИК:** KOEI
- **ОНЛАЙН:** http://www.koei.co.jp
- **ДАТА ВЫХОДА:** 16 марта 2003 года

DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS

В июле 1978 года в Асикага Сити (Япония) основывается компания KOEI. В январе 2002 года продажи игры Dynasty Warriors 3 от этой компании переваливают за миллион копий. Игра получает множество наград «Лучшая игра 2001 года». Руководство отдела разработки KOEI принимает решение создать адд-он – Xtreme Legends.

Я почитал информацию по игре и выпал в осадок. Во-первых, создатели оставят в точности все, что было в оригинальном DW3. Во-вторых, туда добавят таких открытых с самого начала бойцов, как Lu Bu (а это очень мощный товарищ), Dong Zhuo (гад, предал в свое время самого Cao-Cao!) и других. Причем добавят их с возможностью игры не только в Free





Mode, но и оригинальном Musuo Mode (исторические битвы, в которых все эти герои конкретно проигрывали)! В-третьих, охранников, которые исполняли роль отданных на заклание, можно заменить игровым персонажем и сражаться бок о бок с соседом по геймпаду. В-четвертых, добавили четыре новых режима. В-пятых, добавили по пятому оружию каждому герою. И это еще не все. Игра определенно стоит моего (и вашего, дорогие читатели) внимания. Кстати, жанр DW3 – action, в котором вы бегаете по большой карте в полном 3D и выносите много-много китайцев. ■

- **ПЛАТФОРМА:** PS 2
- **ЖАНР:** action/fighting
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РАЗРАБОТЧИК:** Incog
- **ОНЛАЙН:** http://www.incognitostudio.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2003 года

WAR OF THE MONSTERS

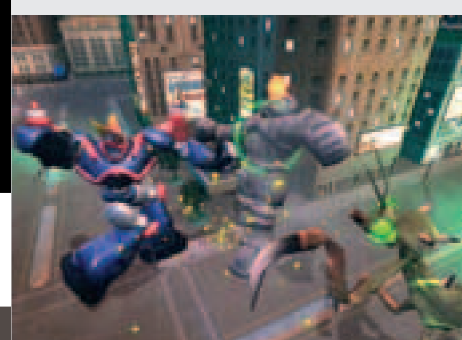
Ба-бах! Девятиэтажное офисное здание обрушилось на землю, подмяв под себя всю улицу и перекрыв движение. Огромный богомол схватил



Некоторые роботы в игре умеют летать. Не без помощи других монстров.

соседнюю радиобашню и врезал ей по голове не менее огромного робота, будто бы сошедшего со страниц манги по Robotech. Нравится? Это еще не все.

Возьмите с десяток огромных существ (все выдуманные, ибо лицензия не дешева). Выберите из них парочку и запустите их в район огромного мегаполиса. Вооружитесь джойпадом и, управляя одним из монстров, начинайте крушить все подряд – противника, здания, людей. Если станет плохо – побегайте по округе, поищите местный вариант аптечки. Можно будет полазать по зданиям, попрыгать с них на противника. Можно будет даже комбинации в духе Tekken исполнить (хотя ударов



– всего три). А учитывая, что режимов будет порядка шести-семи штук (включая мультиплеерные), игра растянется надолго. Плюсуйте сюда забавные мини-игры и начинайте копить деньги, благо релиз уже вот-вот. ■

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox
- **ЖАНР:** racing simulator
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Infogrames
- **РАЗРАБОТЧИК:** Milestone
- **ОНЛАЙН:** http://www.thexboxstop.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** 19 марта 2003 года

APEX

Скажите, какие виды гонок вы знаете? Гонки обыкновенные по кольцевой трассе (вроде Формулы-1). Гонки по незакольцованным трекам с вариациями типа «сшибить машину конкурента с дороги». И гонки с расстрелом всего, что можно. Вроде все? Да нет, как тут выяснилось…

А как тут выяснилось, компания Milestone, создатель небезызвестной парочки автосимов Screamers 1 и 2, разрабатывает гоночный симулятор под названием Apex. Но не простой, а золотой. Почти в прямом смысле. Цель игры – вовсе не обогнать всех и заполучить в руки заветную чашку из драгметалла. В Apex вам нужно сделать так, чтобы о вашей конкретной личности узнали все, а в идеале – абсолютно все. В самом начале игры у вас плохонькая тачка и логотип с вымышленным названием компании. Вы



Качество окружения – чуть ли не фотографическое. Еще один повод купить «коробку»?

участвуете в своей первой гонке, приходите первым, забираете все деньги, тратите их на апгрейды, снова гонка, снова победа. В общем, вы поняли. В Apex вам предоставят на выбор 70 машинок разной стоимости и 50 трасс разной крутости. У Milestone странным образом хватило смелости и денег приобрести лицензию на такие марки, как «Тойота», «Мерседес» и «Лотус». Учитывая, что машины в процессе заезда можно будет жестко бить, то эта игра мне уже начинает нравиться. Особое удовольствие вызывает тот факт, что на треке можно будет бодаться с пятью потенциальными конкурентами. ■

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** FPS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ritual Entertainment
- **ОНЛАЙН:** http://www.ritual.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1 февраля 2003 года

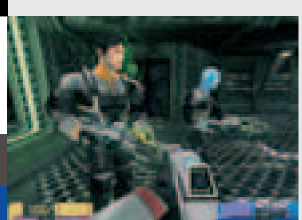
STAR TREK ELITE FORCE 2

Похоже, большим боссам из Activision не понравилось, как старатели из Raven Software сделали Star Trek: Elite Force. Иначе с чего бы, скажите на милость, отбирать у ребят подряд на вторую часть и отдать его ужасным и беспринципным создателям Heavy Metal F.A.K.K. 2 и SiN? Остается только надеяться, что товарищ Левелорд серьезно отнесется к делу и не станет вставлять в игру доски объявлений с бумажками типа «Дюк Нюкем женится на Ларе Крофт» и скины голой главгероини в секретные директории.



Это вот движок Q3? Да, это движок Q3! Ritual – отцы, не вопрос.

Сразу разочарую. Движок – не первой свежести, от Quake III. Правда, зная способность Ritual перелопачивать енжины так, что их потом id родной не узнает, можно рассчитывать на то, что вы даже не почувствуете, что играете на движке трехлетней давности. Как вы наверняка знаете, ST: EF2 – это FPS с антуражем из знаменитого фантастического мегасериала середины семидесятых. То есть все расы, оружие, корабли и так далее имеют непосредственное отношение к Star Trek. Главный герой входит в состав специального подразделения, мирно отдыхающего на корабле Voyager (это, вроде, из четвертого сезона сериала). Случилась очередная неприятность – и вот он, вооруженный фазером, летит на помощь. Пробежаться можно будет как по самому Voyager, так и по различным локациям, принадлежащим иным расам – Ромулане, Борги и так далее. Фанатам строго рекомендуется. ■



- **ПЛАТФОРМА:** Xbox
- **ЖАНР:** god-sim
- **ИЗДАТЕЛЬ:** From Software
- **РАЗРАБОТЧИК:** From Software
- **ОНЛАЙН:** http://www.fromsoftware.co.jp/
- **ДАТА ВЫХОДА:** 16 января 2003 года

THOUSAND LAND

Только японцы умеют делать настолько замороченные вещи, что пока в них разберешься, голову сломаешь. Я с ужасом порой вспоминаю, как я игрался в демку Dark Cloud, пытаясь выяснить, в чем связь между dungeon hack'n'slash и god-sim частью. Если я куплю Xbox и игру Thousand Land, голову сломаю окончательно. Про Dark Cloud я упомянул специально, с дальним прицелом. TL, о которой идет речь, является чем-то средним между онлайновым SimCity и стратегией в реальном времени. Ключевое слово, кстати, «онлайновым». После того как Xbox Live! разошелся запредельными тиражами по нашей с вами планете, ожили надежды на огромную сетевую службу, где можно без труда поиграть в различные игрушки с другими геймерами. А разработчики спешно бросились придумывать побольше онлайновых игрищ. From Software придумала свой вариант.

Значит так, берете ровную или не очень по-



Юниты вовсю уже что-то строят. Интересно, зачем им загон?

верхность. Перелопачиваете ее на свой вкус. Потом вместе с получившейся картой мчитесь в онлайн и на своей карте (а противник – на своей) начинаете готовить войска. А потом – обычная RTS, юнит за юнитом, и готово. Правда, из чьего кармана берутся ресурсы на оплату юнитов – пока неизвестно. Ближе к релизу увидим. ■

Из этой маленькой площадки мы сделаем огромный форт! Или бункер. Мой вариант: через четыре года здесь будет город-сад!





БАСТАРД–НАСЛЕДНИК

TIMESPLITTERS 2

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox
■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Free Radical Design
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.timesplittersgame.com/

GoldenEye 007 и Perfect Dark для Nintendo 64 – лучшие приставочные FPS второй половины девяностых годов. N64 с распространением в России не повезло, и тем немногим счастливцам, что смогли приобщиться к победному шествию шедевров Rare по планете, было почти невозможно объяснить приятелям–владельцам PSX, почему эти игры так хороши, и как это они оставляют позади Disruptor, Final Doom, Tenka и трансляции Quake II с Duke Nukem 3D вместе взятые.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

А между тем конкуренция была не просто позади, она исчезла из поля видимости! У PSX и Saturn просто не хватало мощности поддерживать дуэли четырех игроков в режиме split-screen, ни один из 32-битных FPS не мог похвастаться таким обилием настроек, режимов и секретов. Высочайший уровень графики, возможность отладки всего и вся, мириады опций и тонны бонусов – джентльменский набор легендарных FPS от Rare, ключик, отпиравший кошельки и сердца миллионов. Никогда не забуду зимы 1997 года, когда мы с тремя коллегами взахлеб резались в GoldenEye сутки напролет, без перерывов на обед и сон. Сглаженные текстуры, аналоговый джойстик, а главное – поединки на поделенном крест-накрест экране телевизора – это было открытие, маленькая революция. Ничего подобного в приставоч-



▲ Пародия на первый этап GoldenEye очевидна. Даже маршрут тот же.



Атакуют клоуны–убийцы с огнеметами! Это вторжение под руководством Жугдэрдэмидийна Гуррагчи!

ных 3D-шутерах раньше не встречалось... Время шло, разные компании пытались сделать «свой GoldenEye», но получались лишь блеклые подражания. Костяк авторов гениальных GE и PD покинул Rare, организовав Free Radical Design, – и аккурат к американскому запуску PS2 разродился TimeSplitters, концептуально наследующий традиции именитых предков. Лишенная сюжета, сконцентрированная исключительно вокруг deathmatch и потому крайне неоднозначно принятая геймерами, игра в итоге все-таки вышла в плюс по продажам. Воодушевившись, Free Radical многозначительно пообещали засесть за работу над ошибками. Подогревая интерес к релизу, авторы недвусмысленно дали понять, что TimeSplitters 2 непременно переплюнет все, что было ими сделано в составе Rare. Серьезное заявление. А кому, как не им?

БАРАХЛИТ ФЛЮКТУАТОР

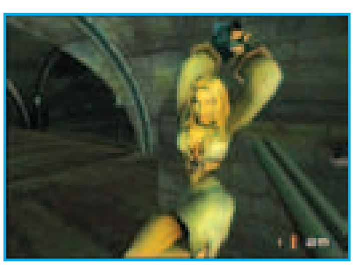
Вопрос дня: получилось? Однозначный ответ дать сложнее, чем может показаться на первый взгляд. Для начала следует сказать, что в лице второй TimeSplitters мы получили игру очень хорошую. Отменную. Ранее изрядно хромавшая в сюжетной части, она обзавелась какой-никакой, а историей, заметно оживившей режим для одного игрока. Космические морпехи пытаются одолеть расу гротескных TimeSplitters – существ, сеющих хаос в четвертом измерении. Десантировавшись на орбитальной станции, вы становитесь свидетелями похищения девяти «временных кристаллов», сигаете в хронопортал за похитителями и попадаете в девять эпох, где в облике разных людей придется охотиться за артефактами и «зачищать» местное население от TimeSplitters. А мерзкие твари вовсю нарушают пространственно-временной континуум типа как Марти МакФлай в «Назад в будущее», только Марти не оставлял



за собой следов из липкой слизи и не говорил «брррлеулюююээ» по поводу и без. Уровни следующие: военная база в Сибири 1999 года, Чикаго 1932-го, парижский Нотр-Дам 1895-го (горбун прилагается), планета X 2280-го, Нео-Токио, Дикий Запад 1858-го, атомное диско 1972-го, ацтекские руины в 1920-м, фабрика роботов в 2315-м и памятная по вступительному ролику космическая станция в 2401 году. Сибирский этап – чистой воды трибьют первому уровню GoldenEye, сделанный специально для фэнов Бонда на N64, безуспешно пытавшихся добраться до островка на противоположной стороне знаменитой дамбы. На каждом из безупречно структурированных уровней необходимо выполнить ряд заданий – поначалу простеньких (вывести из строя коммуникационное оборудование, пробраться в здание), а впоследствии изрядно прибавляющих в сложности и требующих стратегического, нетривиального подхода. Многие директивы добавляются прямо по ходу игры, поддерживая темп действия, закладывая интересные сюжетные повороты.

Изобилие мини–игр: от простого тира с прикольными картинками, до марафона по спасению заложниц.





ДИПЛОМ АРХИТЕКТОРА

Игровой движок здорово справляется с аппетитной графикой, выдает стабильную частоту кадров и плавную анимацию, но ярче всего блистает дизайн уровней. Не очень крупные, зато отлично детализированные, безупречно декорированные в соответствии с той или иной эпохой карты пестрят яркими деталями, имеют массу секретных проходов, тайных уголков, позиций для снайперов, предоставляют десятки возможностей застать противника врасплох и открывают всевозможные пути к отступлению. Тематически выверенные, они служат идеальными декорациями для юмористических заставок на движке, перемежающих ураганный экшн со stealth-элементами (впервые, кстати, появившимися на приставках опять же в знаковой GoldenEye).



Побоище четырех игроков на экране телевизора выглядит примерно так. Готовьте телек побольше!

CUSTOMISE ALL!

TimeSplitters 2 не просто ловит на крючок – она гарпуном утягивает в свой мир, и это еще до того, как вы опробуете мультиплеер. Последний обладает уникальной функцией: он останавливает время. Multi-tap, четыре джойпада (или шнур i-Link, две приставки, пара телеков и 8 джойпадов) – и вы в нирване. Традиционно настройке подвергается все и вся: от режимов (Elimination, Shrink, Vampire, Flame Tag, Virus, Regeneration, Leech, Zones, Assault, Gladiator и невероятного Monkey Assistant, в котором на стороне самого слабого игрока выступает отряд поддержки из обезьян) и правил (регулируется лимит очков, метод их начисления, ограничение по времени, включаются/отключаются радар, уникальные способности персонажей, power-ups, смерть от одного попадания) до музыкального сопровождения,

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

На вопрос, какой цели команда хочет добиться, выпуская сиквел TimeSplitters, продюсер Дэвид Доак (David Doak) ответил следующее: «Хотим окончательно упокоить метущийся призрак GoldenEye и продемонстрировать, что способны сделать игру с отвечающим тем же высоким стандартам геймплеем, но на мощностях систем нынешнего поколения. Люди почему-то не задумываются о том, что все эти новые приставки предоставляют улучшенную версию того, что было раньше на Nintendo 64 и PSX, а вовсе не что-то революционное. Для разработчиков главное – просто готовить интересные проекты и стараться на полную катушку использовать появляющиеся технологии».



ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Один из членов Free Radical Стив Эллис (Steve Ellis) – о приставке Microsoft и причине привязанности к PS2: «Из всех трех современных приставок Xbox мне нравится меньше всего. Это PC. Она несет все тамошнее наследие. Работать с Direct 3D – ужасно. Разработчики с PC любят эту технологию просто потому, что привыкли к ней. Нам нравятся приставки. С PlayStation 2 почти не поставляют библиотек, все приходится делать самим, это дает автору игры гибкость и свободу, а они очень важны при создании хорошей игры. На Xbox и GameCube все обстоит иначе. PS2 позволяет нам делать все так, как мы хотим».

возможности подбирать свой арсенал (15 готовых наборов на все случаи жизни) и определять спецификацию ботов (15 разных типов). Смело плюсуйте сюда 16 видов оружия, каждое с двумя режимами ведения огня. Да, и не забудьте про удобный редактор карт. А как подводятся итоги! Любовь авторов к статистике выливается в подсчет как традиционных параметров – заваленных врагов, пройденного расстояния, точности стрельбы, сыгранных раундов, – так и менее привычных вещей – средней скорости передвижения, отстреленных конечностей и голов, раздавленных дынь, рейтинга насилия над животными и замеченных НЛО. Для особых хардкорщиков в графе Insomnia («бессонница») отображается наибольшее число часов, проведенных за игрой без перерыва! Основное достижение Free Radical – удачный баланс. Учитывая миллион настроек и параметров, он явно выверялся месяцами, оттачиваясь до совершенства. Как и обещали создатели, это рай для поклонников приставочного deathmatch, где возрожденные дух и суть GoldenEye/Perfect Dark наконец-то нашли подобающее пристанище. Это немалое зло: вы забудете о еде, учебе, работе и необходимости выносить мусор. В худшем случае, после ссоры со спутницей жизни и получения увольнительной по почте вам придется вынимать джойпады из обессилевших ладоней трех мумий, когда-то бывших вашими приятелями – исключительно ради того, чтобы подключить вместо живых игроков команду ботов и продолжить вакханалию. Рядом с возрастным рейтингом на коробки TimeSplitters 2 нужно лепить предупреждение о неминуемом привыкании и развитии зависимости. Бойтесь. Трепещите.



Картинки ничем сногсшибательным похвастать не могут: FPS как FPS, красиво и ярко. Чтобы прочувствовать весь драйв TimeSplitters 2, в нее просто нужно сыграть!

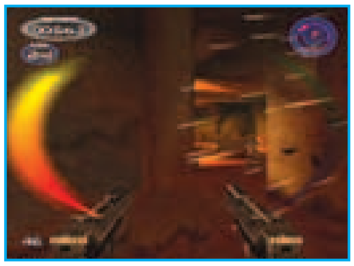


SPLIT-SCREEN СБЛИЖАЕТ

Оригинальный вид мультиплеера с делением экрана часто критикуется за то, все играющие имеют возможность следить за происходящим на дисплеях соперников. Есть здесь и свои плюсы. Вся команда авторов TimeSplitters считает, что «тесниться вчетвером перед большущим телевизором, обложившись пивком и пиццей – во сто крат приятнее, чем колошматить по Интернету противника с другого конца земного шара, сидя посреди пустой комнаты».

БОЧКА ЕСТЬ. ГДЕ ЛОЖКА?

Выходит, привидение старой Rare может спать спокойно? Не совсем. Хотя мультиплеер выше всяких похвал, одиночному режиму все-таки не хватает незабываемого ощущения целостности, общности и реальности игрового мира Perfect Dark. Спору нет, в TimeSplitters 2 прекрасный геймплей, ей есть чем нас позабавить и увлечь по части сюжета, но мелочи – те самые мелочи, благодаря которым старые работы нынешней Free Radical стали притчей во языцех – они-то здесь и не учтены. Досадно, что нельзя нацепить очки ночного видения, разбить лампы и, погрузив помещение в кромешную тьму, застать противников врасплох. Жаль, что здесь нельзя прятаться за мебелью и двигать ее. Обидно, что нельзя пользоваться оружием врагов. Плохо, что AI в режиме single демонстрирует набор примитивных реакций, которые сложно назвать тактикой. Враги наступают, стреляют из укрытия, прыгают и уклоняются. А ведь они могли бы вдумчиво отступать, использовать в изобилии встречающиеся обходные пути, в конце концов – показывать страх. Не хватает искусно симулированных «настоящих» эмоций, реакций. Увы, здесь типична ситуация, когда вы забегаете за угол, сталкиваетесь с отрядом неприятеля, возвращаетесь на исходную позицию и отстреливаете незадачливых чудиков, поодиночке выскакивающих из-за угла. Такие досадные упущеньица игры испортить не могут, но в совокупности удерживают TimeSplitters 2 от получения высшей оценки.







Концепт-арт к игре отличный. Наверное, поэтому в американском релизе от него решили отказаться.

ПРОСТАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Принимая во внимание масштаб проекта и послужной список орденоносных разработчиков, мы вправе были ожидать чего-то сверхъестественного, а получили «всего-навсего» один из лучших приставочных FPS современности. Не хуже Halo. Круче всего остального. Что до GoldenEye и Perfect Dark, кое в чем столпы жанра остаются непревзойденными: TimeSplitters 2 уступает им одиночным режимом. Мультиплеер вне конкуренции. ■

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ	■ МИНУСЫ
Гениальный мультиплеер, шикарный дизайн уровней, бесконечный список режимов игры, бонусов и секретов, целых 120 персонажей.	Ряд мелких упущений в одиночном режиме не способен испортить впечатление от этого шедевра.

Новая веха жанра. Сингл почти великолепен, про мультиплеер мы вам и так все уши прожужжали. Колоссаль! Мажестик! Сугой!

9,0



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** quest ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИДАТЕЛЬ:** Microids ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Microids ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400, 64 MB RAM
■ **ОНЛАЙН:** http://www.postmortem-videogame.com/

POST MORTEM

ТЕМНЫЙ ГОРОД

НА ДИСКЕ

Квест, выписанный из Франции. Квест. Из Франции. Мне жаль вас, не понимающих этой стороны игровой жизни. Не волнующихся. Безразличных. Рушатся блестящие небоскребы дисков, которыми, словно паразитами, оброс мой комп (вы тоже не храните диски в упаковках, или я один такой?). Надо расчистить место для настоящего саспенса! Для французского интерактивного искусства, которое по определению не должно быть нормальным.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

Эта история, которая никогда не могла произойти, такие персонажи никогда не собрались бы вместе, в конце концов, ночь не может длиться вечно. Сказка. Для взрослых, спешу заметить. С опытом игры лишь в CS не стоит даже и пытаться включать Post Mortem.

Квест нуар от Microids, приключение на несколько вечеров. Как хорошее художественное произведение, как хороший фильм. Кому позволяет расположение монитора, пусть закутаются в плед, возьмут чашку малинового чая, пакетик кураги. Игра в квест – это уже определенная культура. Как, впрочем, не отрицаю таковую и в других жанрах. В квест можно играть компанией, можно играть вприкуску, играть с девушкой (!). Но необходим настрой. Не раздраженное, ядовитое состояние, а созидательно-лирическое. Все квесты- это невероятные и невозможные приключения. Нельзя же читать хорошую книгу, отвлекаясь на мытье посуды? Нужное настроение – и игра пойдет. Полетит. Ты видишь решения, ты и герой – одно лицо. Не спотыкаешься о загадки. Его мысли – твои мысли. Сильное произведение будоражит кровь, не дает уснуть, пузырьками серфит по твоей крови. Перерождает тебя. Есть ли соглашение между кинематографом и литературой? Оно перед вами – квест. А игроиндустрия идет по примитивному пути первобытных рефлексов. Тьфу!

PATHFINDING

Post Mortem – нелинейный квест. Около четырех вариантов концовки, разные пути прохождения. Например, отмычку можно использовать на двери 507-ого номера или чтобы проникнуть в офис подозреваемого. А есть люди, которые прошли игру, так и не побывав в штаб-квартире тамплиеров!



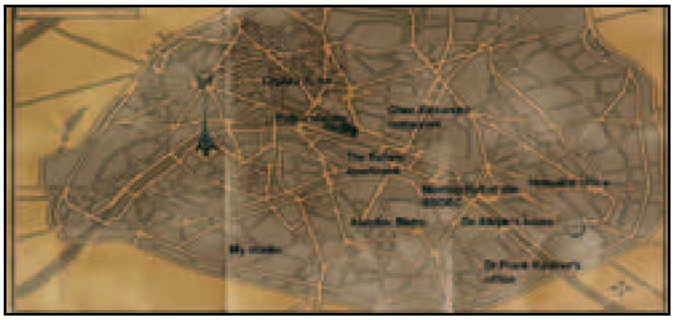


▲ Место убийства. What a mess!

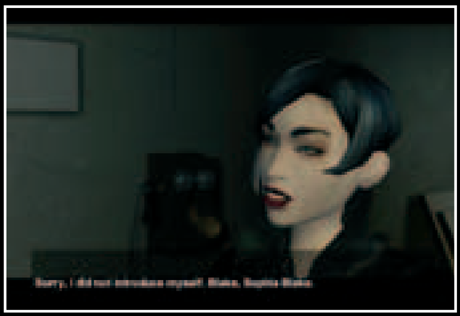


Игры нуар мне вспоминаются только две: Nocturne и Discworld: Noir. Вторая, какой бы пародией не смотрелась, даже более аутентична: частный детектив, роковая женщина, зловещий культ. Вот вы уже имеете какое-то представление об азах этого киношного жанра. Плюс к этому надо добавить часто используемые приемы: подозрительные типы, мистическая обстановка, темные тона (нуар – в переводе с французского: черный), шляпы, плащи, полоса света на глазах укрытого тенью героя, флэшбэки...

Бывший частный детектив «Спуки» МакФерсон, перебравшийся в Париж в начале 20-ого века (не лучшие времена), пропитывается свободным воздухом города художников и начинает сам заниматься живописью. Ну как же, в Париже – и без кисти! Полутемная мансарда, жилище главного героя – нарочито мрачное с соответствующим муз. сопровождением – больше похоже на комнату Раскольникова, чем на пристанище искусства. Каждый раз, входя в этот склеп под тревожащие



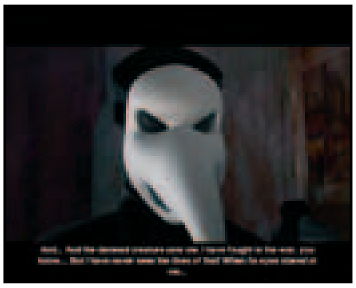








звуки, я рассчитывал встретить за ближайшей шторой как минимум убийцу. По возможности вообще старался не заходить домой.
МакФерсон – занимательного склада человек. Для героя существуют только определенные персонажи в городе. Нарисованные посетители абсентового кафе только поначалу вызывают улыбку и удивление. А затем – мы принимаем условия игры. МакФерсон не видит простых людей. Они ему не интересны. Меткий взгляд вырывает из толпы тех, кто ему нужен.
«Клава» не нужна, разыскать убийцу придется буквально прощелкиванием улиц Парижа. Не стрелять, но думать над очередной головоломкой. Здесь я сделаю реверанс в сторону защиты прав геймеров. Некоторые паззлы неоправданно зверски настроены по отношению к пользователю.
Ночные проспекты (утро никогда не наступит), убийца в средневековой карнавальной маске, София Блейк – роковая брюнетка... Да, немного схематично, можно сказать, по трафарету, но играть не становиться скучнее, когда узнаешь про орден тамплиеров, правящий городом (кто бы сомневался!).
Некоторое разоблачение все таки произойдет, но не ждите, что я сорву маску убийцы. Система natural dialogue оказалось не более чем голословным заявлением. Как и ожидалось. МакФерсон может задать один и тот же вопрос кардинально разным тоном, прикидываясь разными людьми, но! Пропустить важную информацию или оборвать диалог неудачным высказыванием не удастся. Кроме того, в «совершенной» системе общения иногда случаются непростительные сбои. Узнав всю нужную информацию из одной ветви диалога, можно обнаружить альтернативные варианты вопросов, так и не исчезнувшие из набора. Закончив разговор, можно всегда вернуться к «допрашиваемому» и он, как автомат, выдаст вам все оставшиеся сведения. Это что угодно, но не nature dialogue engine. Впрочем, я не жалуюсь. В диалогах игра дает поблажку (и слава разработчикам!), но жестоко отыгрывается на паззлах и пиксель-хантинге. В статичной локации камера может крутиться на все 360 градусов. Обыскиваемая территория в разы увеличивается по сравнению с 2D-квестами от третьего лица (хотя Runaway задал жару в этом плане). Добавим к этому постоянную темень в помещениях... А паззлы в PM (алхимическую загадку вы будете помнить до конца дней своих!) еще будут решать наши потомки.
Не за Ленинскими горами времена, когда будем выставлять баллы за исполнение ролей персонажами NPC. «Как отвратительно и лживо сыгран образ убийцы. Неубедительно», – ждите таких обзоров. В современных квестовых трехмерных



▲ Я –то знаю маску, а вы, дорогие читатели?

моделях есть свое очарование. Еще не фильм, но уже не пиксельные мозаики или полигоноконструкторы. Хмурят брови, ухмыляются, притворяются, не стоят столбами, короче. Словом, «играют». Создают окружающий мир. Игрок «ведется» на, казалось бы, откровенных манекенов. Игра берет откровенно книжными приемами: характерами, сюжетом, диалогами, неуловимой и неизмеримой атмосферой. Ни доли экшена, а игрок сидит, не отрываясь, ища отличия в картине Босха (очередной изысканный паззл). Представляете себе класс игры? ■



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Классический пример нуара на вашем мониторе, квествое воплощение которого не даст вам просмотреть его на ускоренной перемотке.

■ МИНУСЫ
Паззлы, придуманные зловещим культом человеконенавистников из космоса. Но нет таких крепостей...

Это, конечно, не «Сибирь». Будьте осторожны, если предыдущее творение Microids давалось вам тяжело, данное произведение может вообще повергнуть вас в глубокую депрессию.

7,0



НА ДИСКЕ

SUIKODEN III

СООБРАЗИМ НА ТРОИХ?

Сериал Suikoden примечателен хотя бы тем, что он совершенно не похож на Final Fantasy, более того, создается впечатление, что авторы игры сознательно сторонятся любых ассоциаций с произведениями Square. Одного этого для истинного хардкорщика уже достаточно для того, чтобы полюбить Konami всей душой.

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.konami.com/suikoden3/

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

ТИШИНА

В то время как большинство современных японских RPG начинают потихоньку пользоваться достоинствами голосовой озвучки, создатели Suikoden III предпочли более классический подход к делу. В результате в игре нет ни одного озвученного диалога. После таких проектов, как Final Fantasy X и Kingdom Hearts делать амбициозную RPG безголосой – чистейшее безумие. Внеочередной level-up разработчикам – за смелость.



В Suikoden нет слезливой мелодраматичности, расписных красавцев-монстров, заигрываний с системой набора и распределения опыта. Вместо этого нам предлагается лихо закрученный и предельно политизированный сюжет, простая, но эффективная боевая система и совершенно дикий, даже шокирующий набор персонажей. Добавьте к этому нелинейность повествования, грандиозное разнообразие локаций, тактические сражения, управление захваченными крепостями а-ля Dragon Force (Saturn), более сотни совершенно различных героев – и даже тогда вы навряд ли сильно приблизитесь к пониманию того, что же представляет собой Suikoden.

КИТАЙСКИЕ ШТУЧКИ

Основные корни сюжетной линии и общих правил построения игровой вселенной Suikoden лежат в китайской мифологии. В тех самых замечательных сказках про три королевства, про короля обезьян и прочих занимательных сюжетах, о которых мы практически ничего не знаем. Поскольку самурайские штучки запользованы в игровой индустрии сверх всякой меры, чрезвычайно приятно видеть в очередной JRPG совершенно свежие и интересные ходы. Кроме того, авторы Suikoden III создали для игры специальную сюжетную систему, названную Trinity Sight, суть которой заключается в следующем. Начиная игру, вы можете сделать выбор между тремя совершенно различными персонажами, живущими в разных частях страны и друг о друге совершенно ничего не ведающими. Пройдя первую главу за своего избранника, вы можете поменять героя, получив таким образом возможность взглянуть на происходящие события глазами совершенно другой личности. На самом деле, в эдаком «повторении пройденного» и кроется основная изюминка Suikoden III – история подается игроку строго дозированными порциями и до тех пор, пока вы не пройдете игру всеми тремя персонажами, полную картину происходящего сложить не удастся. Авторы смело играют характерами, расставляют про-



▲ Бои в игре стали более динамичными и теперь отчасти напоминают Grandia.



Со временем Suikoden III раскачивается, и, набрав полные паруса, начинает стремительно нести вас по сюжетным волнам, однако начальная часть путешествия пройдет при полном штиле.

тиворечия и заставляют нас то любить, то ненавидеть, то вновь восхищаться одними и теми же героями. Каждый из участников саги имеет в своем распоряжении по три отдельных эпизода, после прохождения каждого из которых вы можете сменить героя. Кроме того, в игре спрятан еще один секретный персонаж, расширяющий видение грандиозного мира. У него – еще две главы. После их завершения игра вступает в финальную стадию, и все четыре сюжетные линии соединяются воедино в двух последних главах. Из оригинальных сюжетных решений, впрочем, вырастает и одна из основных проблем игры – ее непоследовательность и недосказанность. Suikoden III берет чрезвычайно низкий старт, начинаясь как самая обыкновеннейшая RPG без каких бы то ни было претензий на оригинальность или грандиозность. Даже впечатляющая анимешная заставка под очаровательную песню не в состоянии заставить рядового игрока поверить, что перед ним нечто особенное. Первые пять-шесть часов играть откровенно скучно. Простейшие и совершенно неинтересные бои, стандартные разговоры, прокачка героя, предметы, не слишком занимательные виды. Хочется бросить всю эту скукотищу, но, как это часто бывает, первое впечатление обманчиво. Со временем Suikoden III раскачивается, и, набрав полные паруса, начинает стремительно нести вас по сюжетным волнам, однако начальная часть путешествия пройдет при полном штиле – будьте к этому готовы. Визуально третий Suikoden очень напоминает Skies of Arcadia. Более того, разработчики еще более сместили акценты в сторону мультяшного отображения мира. Классический дизайн предыдущих серий в Suikoden III перенесен в трехмерное пространство, с великолепной архитектурой и отличными моделями героев. Однако дизайн и внешний облик монстров при переносе в 3D совершенно деградировал – теперь вы сражаетесь в основном с бесформенными громадами, не имеющими собственного стиля и чрезвычайно похожими друг на друга.

Еще один минус третьей серии – отсутствие масштабных сражений. Тактические бои все еще присутствуют, но теперь размеры «армии» ограничены всего шестью персонажами, в то время как в Suikoden II на поле боя встречались тысячи, даже десятки тысяч воинов одновременно. Крепость, которую вы получаете спустя несколько часов после начала игры, также несколько уступает размерами своему аналогу из Suikoden II, но развивается довольно динамично. Кроме того, в замке доступны новые мини-игры, включая конные заезды. Что же касается весьма забавной кулинарной игры из прошлой части, то ей пришлось уступить место куда более занудному составлению зелий. В результате получилась очень хорошая игра, отягощенная массой совершенных разработчиками ошибок и страдающая от весьма поверхностного отношения последних к графике и визуальному дизайну. ■



▲ По долгу службы многим героям придется передвигаться верхом. Это, разумеется, быстрее и удобнее. Подождите, я поймаю такси...



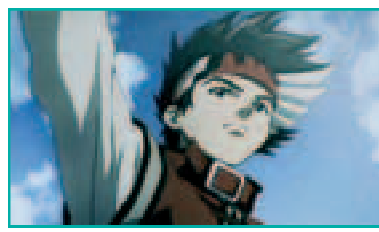
▲ Иногда Suikoden III выглядит и красиво, и стильно, и технически подковано. Однако подобные моменты, увы, не слишком часты.







▲ Любовь к многочисленным мини-играм заставила разработчиков включить в свой мегасерьезный продукт легкомысленные гоночки.



▲ Вступительная заставка выполнена в лучших японских традициях и снабжена совершенно чарующим саундтреком.



РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Глубокий серьезный сюжет с политическими интригами, совершенно уникальная игровая система, интересные герои.

■ МИНУСЫ
Прорехи в дизайне и графическом оформлении, слабая завязка и масса упрощений по сравнению с предыдущими версиями.

Лучший подарок любому фанату Suikoden и просто нормальная симпатичная RPG для всех остальных игроков. НЕ Final Fantasy – это уж можно сказать точно.

7,0



■ **ПЛАТФОРМА:** PS one ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Unique Development Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.wrcarcade.com/

WRC ARCADE

НА СКОРУЮ РУКУ



Мировой чемпионат по ралли продолжает обрастать официальными игровыми инкарнациями. К PS2-поросли, состоящей из WRC и WRC II Extreme, добавился бойкий молодой побег WRC Arcade для дремучей 32-битной классики, центрового экспоната антикварных салонов, любимого всеми пылесборника PS one.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU



▲ В отличие от оригинала, в WRC Arcade вам противостоит не время, а реальные гонщики .



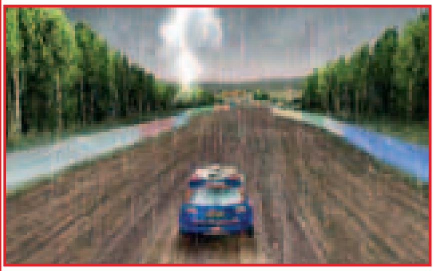


Созданием игры занималась клика шведских девелоперов из славного города Гетеборга, прикрывающаяся скромным именем Unique Development Studios. Оперативная разработка позволила опознать их как авторов ряда гоночных игр, среди которых – небезызвестные нашим читателям World's Scariest Police Chases (PS one), Sno-Cross Championshp Racer (PC, Ps one, Dreamcast), Hot Wheels Micro-Racers (PC) и, конечно же, No Fear Downhill Mountain Biking (PS one). Кстати, нечеловеческий мегашутер B-movie (PS one) – тоже их рук дело. В разное время творения горячих шведов издавали такие знаменитые компании, как Codemasters, Fox Interactive и даже Infogrames! Ничего удивительного, что во времена повсеместного 32-битного посткоматоза сама SCEE явилась к потомкам викингов на поклон. Ничего удивительного, что шведы охотно взялись за очередную гоночную игрушку – благо выбранная аркадная направленность позволяет ваять WRC на минимально модифицированном движке от тех же Police Chases.

ОСКОЛКИ БЫЛОЙ РОСКОШИ

Давно миновало благословенное время, когда PS one была избранной платформой для высокобюджетных проектов. То, что сейчас разрабатывается для этой консоли (все полторы игры), стоит сущие копейки в сравнении с next gen-проектами. К сожалению, незаметной экономию не назовешь: никто больше не тратится на красивые CG-ролики, не нанимает дизайнеров придумывать интересные экраны меню – не говоря уже о том, чтобы лицензировать какие-нибудь известные музыкальные композиции. В этом отношении WRC Arcade абсолютно гола, прям как



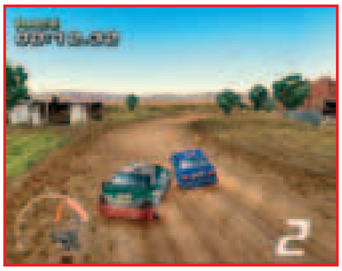


▲ Несмотря на наличие погодных эффектов, поведение машины во время грозы толком не меняется.

TYPICAL INSTALLATION

Официальная лицензия чемпионата (скорее всего, полученная по наследству от старших собратьев с PS2) обязывает к включению в игру всех 14 трасс и 7 автомобилей WRC. Они и включены. Ни о какой фотореалистичности и моделировании локаций по результатам аэрофотосъемки с точностью до сантиметров речи не идет – повторяет игровая трасса в общих чертах загогулину на карте, и достаточно. Хорошо хоть представительниц пестрого автопарка – Citroen Xsara, Ford Focus RS, Hyundai Accent, Mitsubishi Lancer Evolution, Peugeot 206, Skoda Octavia, Subaru Impresa – друг с дружкой не спутаешь. Гоночных режимов четыре: Super Special – аналог обычного чемпионата с подсчетом очков при прохождении чекпоинтов, Time Trial – заезды на время, Grid Race – эдакий ралли-кросс из 105 этапов, где вам предлагают обогнать троих оппонентов и где вы, финишируя первым, сможете открывать секретные трассы. Четвертый режим – традиционный Vs. Mode с заездами двух игроков на split-screen. Аркадность игры заключается в очень приблизительной физике машин, где не учитывается большая часть влияющих на настоящий автомобиль параметров.





▲ В отличие от оригинала, в WRC Arcade вам противостоит не время, а реальные гонщики на трассе.

А ВСЕ ПОЧЕМУ?

Вообще, симулировать на PS one поведение раллийной машины – задача сложнейшая, вспомните хотя бы провальный ралли-режим в обласканной всеобщим вниманием Gran Turismo 2, о котором сами создатели сейчас отзываются крайне нелестно. Ближе всего подобралась к решению проблемы Colin McRae Rally 2.0, но даже там не все гладко. Следовательно, уклон в аркадность – единственный способ сделать раллийную игрушку на PS one в короткие сроки да еще при минимальном финансировании.

ОТРАБОТАЛИ НОРМУ

Меню опций особым разнообразием не блещет: можно настроить хронометр, значения показаний спидометра (км/ч или мили/ч) и выбрать объем присутствия второго пилота: включить/выключить штурманские подсказки голосом (мужской или женский) и графические индикаторы поворотов. Музыка в WRC Arcade электронная, сочиненная специально для этой игры – жаль только, что сил у композитора хватило всего на пять треков. Графика похуже, чем в Gran Turismo, более-менее сносно она начинает выглядеть только при игре на PS2 с включенным сглаживанием текстур. Совсем, выходит, негусто... А что делать, если лучшие разработчики давно трудятся совсем на других платформах? ■

РЕЗЮМЕ	СТРАНА ИГР
■ ПЛЮСЫ Это еще одна игра для PS one. Здесь можно ездить на машинках – пока не надоест.	■ МИНУСЫ Устаревшая графика, повторяющиеся мелодии, недостаточное разнообразие режимов.
Из категории «на безрыбье...». Но ведь на PS one есть десятки отличных гоночных игр!	5,5





НА ДИСКЕ

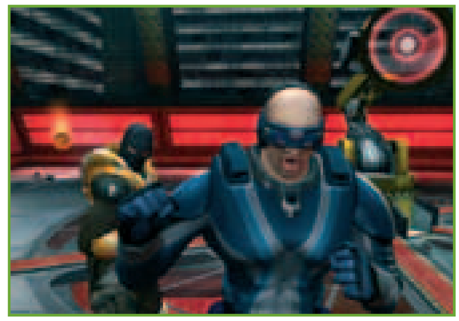
СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

DEATHROW

PLAYABLE ON DEATH

Кто сказал: американский футбол? Не знаю такого! Хоккей? Игра для слабаков! Что еще за баскетбол? А там можно ломать ребра противникам? Так я и думал. Настоящие мужики выходят на арену и играют в Blitz. Все остальные, те, кто чуть что, готовы звать мамочку, – смотрят. И запомните: только на арене решается, кто действительно достоин называться лучшим.

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox
- **ЖАНР:** action/sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Southend Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОНЛАЙН:** http://deathrow.ubi.com



ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU



Ребята из Southend Interactive замахнулись – ни много ни мало – на создание нового вида спорта! Поначалу задумка казалась довольно примитивной, и все были уверены, что Deathrow станет проходным проектом на пару вечеров. Однако то, что получилось в результате можно смело назвать революцией. Вот только в каком жанре? Deathrow – это и action a la Unreal Tournament, и спортивное состязание сродни американскому футболу и баскетболу.

Описать Blitz, спорт будущего, придуманный талантливыми людьми из Southend Interactive, очень просто: две команды по четыре человека выходят на арену и любой ценой стараются забросить энергетический диск в ворота противника, представляющие собой вертикально подвешенное кольцо. Все. Больше никаких ограничений. Никаких судей. И никакой слюнявой гуманности. Blitz – это настоящая война 4Х4.

CONQUEST FOREVER

Режим Conquest в Deathrow отличается от обычного чемпионата в спортивных играх. Здесь между матчами происходит не меньше интересного, чем во время них. То нам сообщают, что наш шеф, будучи под кайфом, подарил нам 30000 кредитов, то мы узнаем о поимке и экзекуции хакера, воровавшего деньги с нашего счета. Кроме того, регулярно нам предлагают сыграть с командами, не входящими ни в одну из лиг – это особо опасные соперники, за победу над которыми дают астрономические суммы денег.





Хорошей игрой на арене можно заработать овации публики, в результате чего на время существенно поднимаются все характеристики наших бойцов.

ЗАВОЕВЫВАЙ!

Основной режим игры – Conquest Mode. Мы выбираем команду и, круша всех на своем пути, ведем ее к триумфу – победе над лучшими из лучших. Каждый игрок в команде обладает индивидуальным набором характеристик, которые можно повышать на заработанные деньги. Кроме того, в Conquest мы покупаем новых, более крутых игроков. В Deathrow принципиальнейшее значение имеют параметры нашей команды. Игра в Blitz состоит из двух равных по значимости частей: забрасывания диска в ворота и мордобоя. Последний просто неизбежен. Единственный способ отнять диск без кровопролития – это перехватить его во время паса. Но гораздо проще сделать грубый подкат сзади или двинуть локтем в зубы. При этом, играя за быструю, но слабую команду, нам остается надеяться лишь на грамотные тактические маневры и точную игру в пас. У накачанных же анаболиками тормозных



Диск – довольно хитроумное устройство: он рикошетит от любых поверхностей и при этом как бы летает на воздушной подушке, то есть упасть на пол он не может.



injury и падает в обморок – в этом состоянии добить его уже нельзя. Лишившись всех injury points (а их может быть от 3 до 5), игрок отправляется в нокаут. Нужна такая система для того, чтобы упавшего нельзя было тут же забить до смерти.

УМНИКИ

За что Deathrow хочется поставить памятник, так это за поистине высокоинтеллектуальный AI. В этой игре easy радикально отличается от hard. На высшем уровне сложности компьютер показывает просто чудеса слаженной работы всех членов команды. Однако и наши бойцы слеплены из того же теста. Они безупречно выполняют наши тактические указания и великолепно играют в пас. Кстати, в Deathrow мы далеко не всегда управляем игроком, владеющим диском. Товарищи по команде и без нашего участия могут проворачивать сложнейшие тактические комбинации и забивать голы, предоставив нам действия в обороне (если мы того желаем).

Deathrow откровенно подкупает своей красотой. У игроков отдельно прорисованы и анимированы даже пальцы на руках! От мелких деталей на костюмах иногда начинает рябить в глазах. Арены, правда, не все одинаково хороши. Некоторые из них слишком уж однообразные и блеклые. Однако большая часть на высоте. При этом некоторые арены многоуровневые, а потому здорово напоминают небольшие дуэльные карты из какого-нибудь Quake III. Разработчики не смогли отказать себе в удовольствии включить в игру slow motion. Когда мы выполняем захват противника или переправляем диск в ворота в одно касание, действие на мгновение замирает и камера облетает нашего игрока. Несмотря на заезженность эффекта, здесь он использован очень даже по делу.

Из серьезных недостатков можно отметить лишь крайне неудобный режим обзора sports view – сверху сбоку. Но, по счастью, есть еще и action view (вид как в стандартном action от третьего лица), который нужно выбрать один раз и больше никогда не менять.

Deathrow – великая игра. По всем параметрам. Четыре уровня сложности (один из них надо еще открыть) представляют просто безграничные возможности для самосовершенствования. Deathrow поражает своей глубиной и многогранностью, несмотря на, казалось бы, «низкий» жанр. ■



Что особенно вдохновляет: Deathrow – один из немногих за последнее время представителей полузабытого жанра «спорт без правил».

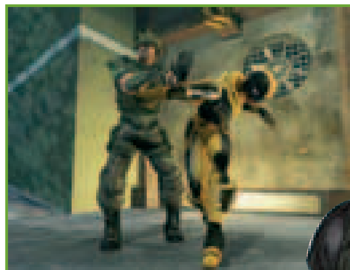






Обратите внимание на качество моделей «спортсменов».

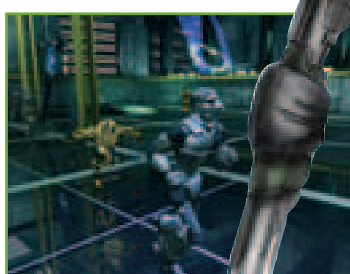




Залом руки.., и камера начинает свой круговой полет.







РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

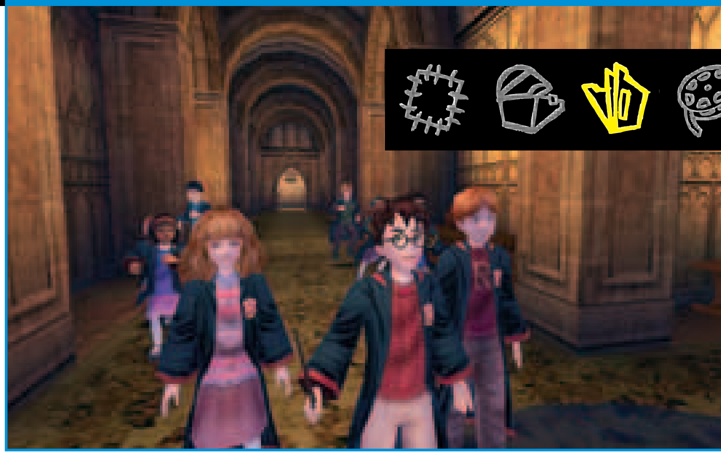
■ ПЛЮСЫ
Ураганный геймплей, отличная графика, огромное количество доступных для открывания бонусов, AI выше всяких похвал.

■ МИНУСЫ
Неудобный режим обзора sports view, неудачный саундтрек (который, впрочем, легко заменяется любой музыкой, хранящейся на жестком диске Xbox).

Deathrow – это уникальный сплав жесткого action и вдумчивого спортивного противостояния. Игра затягивает на месяцы – она слишком хороша, чтобы расстаться с ней раньше.

9,0

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ



НА ДИСКЕ



ГАРРИ ПОТТЕР И ТАЙНАЯ КОМНАТА
(Harry Potter and the Chamber of Secrets)
НАСЛЕДНИК СЛИЗЕРИНА

И все же следует отдать должное Electronic Arts. Не успела отгреметь официальная премьера второго фильма о приключениях четырехглазого любимца миллионов, как перед нами тут же разложили пасьянс из пяти версий игр, предназ- наченных для семи платформ. Одни цифры, кстати, кругом, к чему бы это?

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Soft Club ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Harry Potter Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.eagames.com

CHAMBER OF SECRETS

- Дэниель Рэдклиф, исполнитель главной роли, утверждает, что Harry Potter and the Chamber of Secrets – его любимая книга.
- На роль Гильдероя Локхарта претендовал Хью Грант, который в итоге не смог принять участие в съемках из-за своего напряженного расписания.
- Многие поклонники Гарри шли на показ Scooby Doo только ради того, чтобы посмотреть трейлер Chamber of Secrets.



- На съемках эпизода со столкновением Ford Anglia с Гремучей Ивой было разбито четырнадцать автомобилей.





- В одной из сцен на несколько мгновений появляется сама Джоан Ролинг.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Несмотря на то что все вкусности по определению достались версии для next-gen-консолей, PC-вариацию ни в коем случае не стоит обходить стороной. Выполнена она в духе своей предшественницы – прошлогодней Harry Potter and the Philisopher's Stone. Отсюда, собственно, все преимущества и недостатки.

ВЕРНЫЙ ПРИНЦИПАМ

Сюжет игры вовсе не взят с потолка, а точно следует всей веренице событий, описанных в книге. Полеты с Роном Визли на Ford Anglia, высвобождение из цепких ветвей Гремучей Ивы, полное приключений обучение в Хогвартсе и, в завершение всего, раскрытие секретов Тайной Комнаты. На стиль графического исполнения, безусловно, повлиял фильм: от общего представления школы волшебства до дизайна всех персонажей.

Все уровни можно условно разделить на две категории: работающие на отражение сюжета и чисто action/adventure эпизоды. Если где-то Гарри посещает занятия, то чуть позже его ждет неминуемая проверка полученных знаний. К примеру, на уроке профессора Снейпа герой выучивает заклинание, которое заставляет исчезать зеленую эктоплазму, застилающую преграждающую путь в подземельях. После этого Гарри ждет целый уровень, в котором ему в обязательном порядке придется иметь с противной слизью дело.





▲ От назойливых зубастых растений так просто не отделаться. Нужен правильный подход.

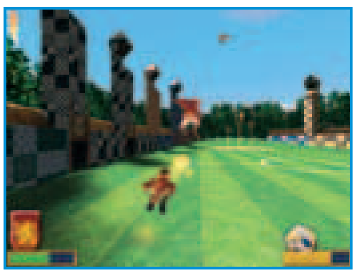
Кстати, заучивание заклинаний представлено в виде своеобразной мини-игры, в которой требуется нажимать на указанные кнопки в определенной последовательности и в заданном темпе. На прохождение практической части отводится время, оставшаяся часть которого начисляется в виде очков родному факультету Гарри – Гриффиндору. По ходу действия необходимо решать логические загадки, связанные с применением тех или иных



▲ Последнее заклинание помогает с легкостью преодолевать пропасти.

заклинаний: как пример, сталкивать врагов на платформы, рубить веревки, открывать секретные проходы. Удобно то, что спеллы автоматически высвечиваются на нужном объекте.
По итогам недели представитель победившего факультета получает путевку на бонусный уровень, где за установленное время необходимо собрать как можно больше конфеток «Берти Боттс». Именно они являются местной валютой. На конфетки можно приобрести ингредиенты для целебной жидкости, а также броню и новейшую метлу «Нимбус-2001» для игры в Квиддич. И только попробуйте не поймать снитч!

▼ Поле для игры в Квиддич выглядит несколько скудно.



Помимо этого не стоит забывать и о Дуэльном клубе, в котором можно меряться силами с коллегами. Для самых любознательных припасен набор карт исторической ценности с описаниями великих волшебников. Мини-игры почти никак не сказываются на прохождении основной части игры, однако позволяют почувствовать себя настоящим учеником школы волшебства.

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Выглядит все дюже атмосферно, только вот текстурам порой не хватает резкости, а моделям не достает полигонов. И что сделали с моей любимой Гермионой Грейнджер? Мне страшно на нее смотреть! Зато всех остальных узнаешь с первого взгляда: задиристый Драко Малфой, седовласый Альбус Дамблдор, чудной Гильдерой Локхарт, великан Хагрид и другие.
Откровенно порадовала русская локализация, в основу которой взяты слова и термины, использующиеся в официальном переводе книг о Гарри



▲ На бонусном уровне необходимо собрать как можно больше конфеток за установленное время.

Поттере. Музыка играет второстепенную роль, хотя неплохо создает атмосферу. Единственный момент, к которому можно придраться – когда Гарри применяет заклинание, он всегда выкрикивает его название. А



▲ Дуэльный клуб. У тебя нет шансов, Драко!

учитывая то, что я в последнее время взял моду играть в наушниках... Игра с легкостью проходится за пару вечерков, но не стоит забывать, что она ориентирована в первую очередь на детей. Правда, мне вовсе не стыдно признаться, что лично я с интересом пробежал ее до победного конца. ■

РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Мини-игры, разнообразящие геймплей, четкое повторение сюжета книги и отличная локализация. Большего, по сути, и не требуется.

■ МИНУСЫ
Игру можно осилить за пару дней. Кроме того, бросается в глаза устаревший движок, правда, непритязательный к системным ресурсам.

Книги Ролинг о похождениях Гарри Поттера берут как раз тем, что способны нравиться не только детям, но и взрослым. То же самое и с играми.

7,0

THE HOUSE OF THE DEAD III

ЧУ, МЕРТВЫЕ ИДУТ!..

Отстрел зомби и прочей нечисти в качестве виртуального развлечения придумала не сама Sega, но именно ей удалось превратить простенькие стрелялочки в настоящий триллер ужасов со стонами жертв, толпами монстров, реками крови и кусками отваливающейся плоти...

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** light gun shooter ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** WOW Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.sega.com/games/xbox/post_xboxgame.jhtml?PRODID=10077

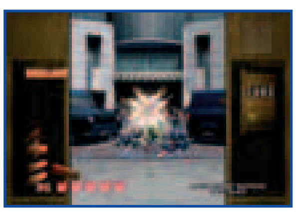
НА ДИСКЕ

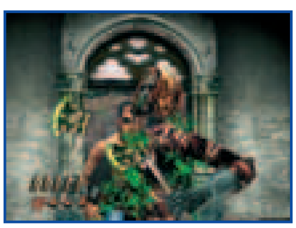


МИХАИЛ РАЗУМКИН
RAZUM@GAMELAND.RU

НЕ ВСЕ ТАК ПЛОХО

Словно в качестве компенсации за подсунутую поделку на диск выложена вполне полноценная The House of the Dead II. И чтобы добраться до лакомого кусочка, вам все же придется пройти третью часть до самого конца (на любом уровне сложности, с любыми установками). А переход между частями сопровождается очень интересной мини-игрой по сбору бонусов. Что ж, бонус очень приятный, господа из WOW, ваши извинения приняты...





House of the Dead всегда считалась практически идеальным light gun shooter'ом. Единственными недостатками сериала были, пожалуй, лишь несуразность анимации людей да невероятные по сложности финальные боссы. Причем первый минус, как правило, замечали лишь самые завзятые эстеты, а второй позволял неплохо заработать на геймерах, пытавшихся во что бы то ни стало пройти игру до конца. Ведь свою историю House of the Dead начала из залов игровых автоматов. Однако с общим упадком этой части игровой индустрии судьба сеговского шедевра находится под большим вопросом, и релиз третьей его части это весьма наглядно показал.

Для начала не совсем понятен выбор в качестве платформы Xbox, приставки хоть и мощной, но мало популярной в Европе и Японии. На мой взгляд, на PS2 игра снискала бы куда больше внимания со стороны геймеров, тем более что многие из них уже имеют великолепно зарекомендовавшие себя пистолеты Gun Con 2. Да, на консоли от Microsoft можно добиться гораздо более качественной картинки, но в игре мы этого не видим, так как в графическом плане она мало чем отличается от Vampire Night (PS2), за которую, кстати, ответственны те же WOW Entertainment. И в этом плане еще более печалит отказ от использования cel-shading'овой графики, как планировалось ранее. Это придало бы проекту изрядную долю оригинальности и создало приятную для глаз картинку. Вспомните хотя бы Jet Set Radio Future, из-за которой многие геймеры обратили свои взоры в сторону Xbox. Но что сделано, то сделано, и я, скрепя сердце, приступаю к обзору третьей части когда-то великой игры.

Итак, Sega отказалась от кардинальных перемен и быстренько склепала практически во всем похожую на предыдущие серии стрелялочку. Вновь два отважных героя спешат помешать замыслам очередного злого гения окончательно уничтожить и так дышащее на ладан человечество. Один из них – бессменный и таинственный G, уже успевший отличиться в первых сериях. А вот его напарником стала совсем юная и довольно хрупкая на вид девушка Lisa Rogan, главной целью которой стало осво-



Игра изобилует сценами на движке, хотя их режиссура достаточно наивна, а порой и просто смешна.



Первый скрин из игры, представленный прессе. Жаль, что первоначальная задумка не прошла.



Несмотря на автозарядку, при малейшей паузе лучше делать это самому.

РЕЗЮМЕ — **СТРАНА ИГР**

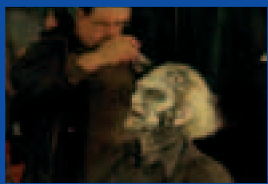
■ **ПЛЮСЫ**
Шотганы в качестве оружия, выбор пути прохождения, полноценный House of the Dead II и ролик из фильма в качестве бонуса.

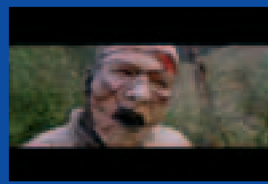
■ **МИНУСЫ**
Скучный игровой процесс, определенные недостатки графики, небольшая продолжительность.

Это единственный представитель своего жанра на Xbox, что уже делает House of the Dead III желанной покупкой для многих игроков. Только не забудьте купить световой пистолет...

6,5

КИНОТРЭШ...





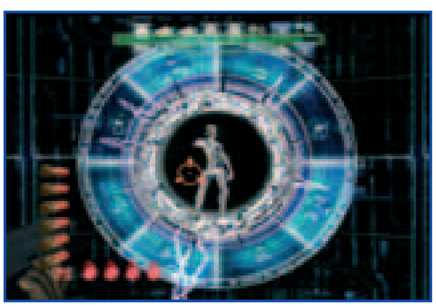
На диске выложен симпа-атишный ролик кинофильма по мотивам игры, съемки которого уже близки к завершению. Лента снята в лучших традициях трешевых «страшилок» 70-80 гг., и кроме ходячих трупов его ничего не связывает с игрой. Мизерный бюджет, дешевые костюмы, отсутствие спецэффектов и минимум декораций. Другими словами, все с нетерпением ждем...



▲ Сцена спасения G. Несколько удачных выстрелов, и дополнительная жизнь наша.



бождение отца (давнего друга G по испытаниям), попавшего в лапы к монстрам. Именно от ее миловидного личика вы будете выступать, если отважитесь на одиночную игру. И уже с первых моментов становится ясно, в чем заключается основное отличие третьей части от предыдущих. В руках у ваших героев вместо привычных пистолетов оказались знаменитые шотганы со всеми вытекающими: большая зона поражения, огромная убойная сила и... потеря драгоценных мгновений на перезарядку. Но, слава Sega, этот процесс не занимает нескольких секунд, как в той же Half-Life, и больше не требуется самому нажимать на кнопку перезарядки, чтобы пополнить опустевший магазин. Кстати, сложность игры также значительно снизилась. Теперь





▲ Иногда игра предлагает выбрать два совершенно разных маршрута.

вполне реально пройти ее на последнем (пятом) уровне сложности, но с одним условием – вам придется купить световой пистолет, так как джойстик просто не приспособлен для борьбы с финальным боссом.

На этом нововведения не заканчиваются. В прошлой части, где боевые действия проходили на улицах города, вам постоянно предлагалось спасать от неизменной гибели попавших в переделку людей. Теперь же вам предстоит очистить огромный завод, все работники которого превратились в ходячие трупы. Так что спасать некого, зато есть напарник, периодически влипающий в разного рода неприятности. Как правило, бравого G окружают три-четыре монстра, после этого



LIGHT GUN

По неясным причинам Microsoft не стала выпускать специальный пистолет для Xbox. Вместо этого нам прямо с коробки игры предлагают воспользоваться продукцией Mad Catz под нехитрым названием Blaster.



возникает предупреждающая надпись, а наиболее опасные враги подсвечиваются красным. У вас останется пара мгновений, чтобы избавиться от них. Успеваете – хорошо, дополнительная жизнь ваша, не успеете – не произойдет ровным счетом ничего, G сам расправится с нападающими.
Есть в игре и еще одна интересная вещь – режим Time Attack. Здесь вам, как в гонках, предложат бороться не только с самой игрой, но и со временем. Изначально у вас около 30 секунд, и вся игра впереди. Все, что нужно делать: быстро и метко стрелять. Чем скорее будут умирать монстры, тем больше у вас останется времени. Каждый же пропущенный удар, наоборот, будет лишать вас нескольких драгоценных секунд. Да, еще время можно «вышибать» из специальных бонусов, периодически встречающихся на уровнях. Как и в других подобных проектах, многочисленные детали антуража интерактивны. То есть вы можете расстреливать банки, коробки, бочки и так далее. При удачном стечении обстоятельств вы получите дополнительную жизнь, различные призовые монеты или статуэтки, увеличивающие очки.

Но все прикольные моменты игры заканчиваются на шотганах и Time Attack, а за этим – только «серые будни». Существует возможность выбирать маршрут, но на самом деле это лишь задает последовательность чередования уровней. В результате такого «выбора» вы получите только несколько новых игровых сцен, а не два или три разных пути следования. Про графику я вообще говорить не хочу. Нет, она не ужасна, конечно нет. Вот только для Xbox она, мягко говоря, довольно средняя. Модели персонажей невыразительные, анимация мимики никакая (про диалоги я предпочту вообще умолчать). Основная фича всех «Домиков» – возможность разносить монстров буквально на куски, причем постепенно, и та не удалась. В прошлых частях это выглядело очень зрелищно, теперь же дырки от попаданий на зомбаках смотрятся, как приклеенные картинки (помните бутафорские воронки на теле Роберта Патрика, игравшего T-1000 в Терминаторе 2), и это несмотря на всю мощь Xbox!
Тем не менее, предвижу законный вопрос. Если в игре достаточно много нововведений, не рано ли говорить о крахе сериала? Попробую объяснить ситуацию. Обычно вторая часть игры просто улучшает определенные стороны удачного оригинала (так было с The House of the Dead II). Третья же часть может считаться удачной, если игра действительно претерпела значительные изменения, как в плане графики, так и в плане игрового процесса. В The House of the Dead III ничего этого нет. Возможно, геймерам, никогда ранее не встречавшимся с этой игрой, она и покажется интересной. Для меня же это лишь бледная копия предыдущих шедевров. ■

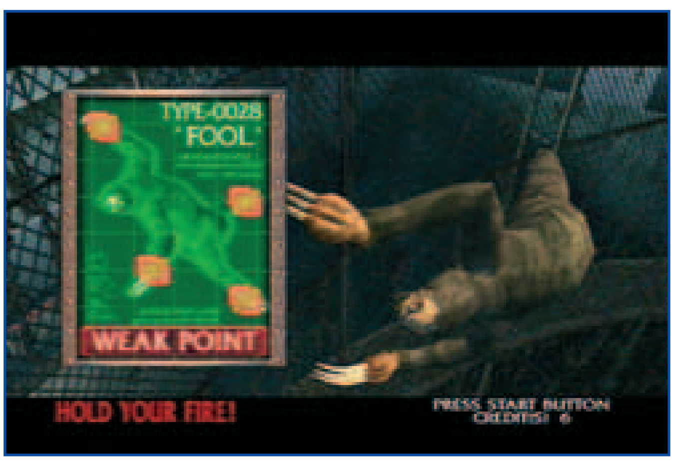
▼ Очень интересно реализован переход к HotD 2. Чтобы получить бонус, придется немного пострелять.







▼ Традиционно для игры перед встречей с боссом нам показывают его уязвимые места.





БАНДИТЫ
БЕЗУМНЫЙ МАРКС
ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!
А КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ, ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru
технологии творчества
PAN VISION
GRIN
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru



TOTAL IMMERSION RACING

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Давненько на нашем горизонте не появлялось хороших гонок для PC. Ждали мы, ждали Colin McRae Rally 3 и Pro Race Driver, а раньше всех вышла игра с заманчивым названием – Total Immersion Racing. И, надо сказать, оказалась весьма достойным конкурентом играм от волшебников из Codemasters.

СТРАНА ИГР **СЕРЕБРО** ВЫБОР РЕДАКЦИИ

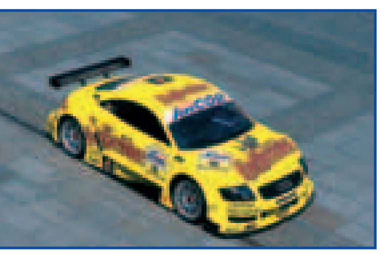
НА ДИСКЕ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Empire Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Razorworks
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОНЛАЙН:** http://www.totalimmersionracing.com/

ЮРИЙ ВОРОНОВ
VORON@GAMELAND.RU

В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ

На фото – 450-сильный кольцевой болид Abt-Audi TT-R, который принимал участие в чемпионате DTM. Антикрыло автомобиля внешне не похоже на спойлер тюнингового обвеса, но на нем тоже есть «хитрая» планка. Заметьте, что гоночное антикрыло состоит из двух плоскостей — горизонтальной и наклонной. Назначение второго элемента – создавать дополнительное давление воздуха на горизонтальной плоскости и увеличивать эффективность работы антикрыла.



Вообще, гонки – такой жанр, в котором сложно выдумать что-то новое, чем-то разнообразить игровой процесс. А особенно внести в него кардинальные изменения. Тем более что это и не нужно – главное, чтобы машины были настоящие, графика покрасивее, а физика пореалистичнее. Так появилась на свет игра Gran Turismo. Так на свет появилась Total Immersion Racing.

ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА

Как и полагается правильной гонке, в Total Immersion Racing в начале игры доступны пара машин и несколько трасс. А с нашим продвижением в чемпионатах становится доступными все большее их количество. Трассы и машины в игре, конечно, не выдуманы из головы, а представляют собой виртуальные копии своих реальных собратьев. Всего 14 машин и 8 треков. Не смотрите на малое количество авто – здесь собраны самые лучшие: все машины, выступающие на данный момент в классе GT, 5 машин из класса GTS и, на сладкое, 5 авто класса PRO (больших восьмилитровых прототипов вроде BMW V12). Для создания треков и машин использовались сотни текстур, отснятых с их реальных прототипов, потрачено много часов в боксах команд и на реальных треках. Похоже, разработчиками не упущено практически ни малейшей детали.



▼ Модели автомобилей в игре на высоте, и не смотрите, что стекла черные, прозрачность у них есть, просто в команде Audi стекла затемняют.



▲ Борьба на трассе бывает настолько ожесточенной, что даже AI забывает об идеальных траекториях.

СИЛА ПРИТЯЖЕНИЯ

Я всегда считал, что не в трассах дело, если у гонки неудобоваримая физика. Сколько бы в ней не было лицензированных машин и трасс, играть в нее никто не станет (ну, здесь можно и поспорить – прим. редакции). Total Immersion Racing в этом плане держится молодцом –

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

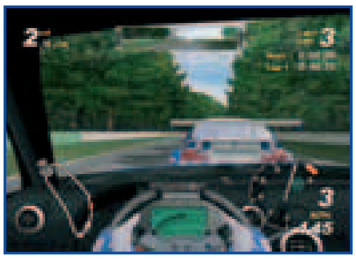
■ ПЛЮСЫ
Красивая графика, хорошая физика, ценная возможность покопаться во множестве настроек автомобиля.

■ МИНУСЫ
Отсутствие хоть какой-либо системы повреждений, что часто выливается в гладиаторские бои на трассе.

Хорошая гонка, не слишком новаторская, но очень приятная в обращении. Неплохое средство для коротания вечеров в ожидании более громких хитов.

7,5





▲ Красная полоса на трассе – это идеальная траектория, появляющаяся в режиме тренировки.

очень приличная физическая модель, позволяющая при умении обращаться с педалями газа и тормоза, получить массу эмоций и удовольствия от вождения автомобиля. Хотите, проходите поворот со сносом всех 4 колес. Хотите, аккуратно притормаживайте и, сохраняя постоянную скорость, правильно заходите по нужному вам апексу. Выбор есть всегда, а значит, есть возможность импровизировать, обгонять соперников красивыми маневрами, а затем смотреть красивые повторы. Плюс возможность для профессионалов покопаться во множестве настроек автомобиля для точной подгонки оного под ваш стиль вождения.

ПО ТУ СТОРОНУ

Графика в игре, надо сказать, не отстает от физики. Возможности современных видеокарт используются разумно: четкие большие текстуры на машинах, не менее четкие текстуры за пределами кабины вашего авто. Хорошие эффекты стекла в кабине и света, прорывающегося через ветви деревьев на трассах, приличное количество полигонов, потраченное на каждую машину и треки, плюс не слишком завышенные системные требования, все это выливается в весьма приятную картинку практически на любом современном компьютере.

▼ Обратите внимание, как моя Audi кренится на бок после прохождения поворота, а также на задний план: трассам уделено не меньше внимания, чем машинам.



СНЯТСЯ ЛИ АНДРОИДАМ ЭЛЕКТРООВЦЫ?

Прибавьте к уже имеющемуся списку достоинств весьма своеобразную систему искусственного интеллекта. У него, представьте себе, есть эмоции. Да, да, именно эмоции. И если вы выпихнули соперника в гравий при борьбе за первое место, то он это обязательно запомнит и попытается сделать с вами то же самое. Причем совершенно не обязательно в той же гонке. Каждый компьютерный оппонент имеет долговременную память и может подкинуть вам злую шутку на последнем этапе, когда будет решаться судьба чемпионского титула. А еще есть довольно интересный режим карьеры, где различные команды будут предлагать вам стать их пилотом, и чем больше побед вы будете одерживать, тем более солидные команды будут интересоваться вами. Но чтобы попасть в эти топ-команды, нужно убедить их в том, что вы и вправду отличный гонщик, а также побыть их тест-пилотом.

Все вышеперечисленное суммируется, превращая Total Immersion Racing в хорошую, сделанную по всем канонам гонку, за которой приятно провести пару зимних холодных недель в ожесточенной борьбе с соперниками за чемпионский титул. ■





НА ДИСКЕ

DRAGON'S LAIR 3D

НОВОСТИ ИГРУШЕЧНОЙ СЕЛЕКЦИИ

«О некоторых морфологических и фенотипических особенностях гибридов, получаемых путем скрещивания ежа и удава» – доклад, прочитанный на очередной коллегии Всемирной Игровой Академии заведующим кафедрой шутеров и трехмерных аркад указанной Академии, доктором Gonoris Causa Алексом Глаголевым.

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube, Xbox, PS2, а также, непонятно зачем, PC ■ **ЖАНР:** adventure/fighting
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** UbiSoft Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Dragonstone Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** один против всех ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800, 16 MB video card (OpenGL 1.2 совместимая) ■ **ОНЛАЙН:** http://www.dragonslair3d.com/

ПРИНЦ И АЛИСА

Многие интерьеры и экстерьеры дворца DL3D отчасти напоминают те, что встречаются Алисе от Мак-Ги. Сравнение тем более оправдано, что сделанная на влюбленном в OpenGL движке Q3 «Алиса» показала всю неподготовленность компьютера для пересадки на него игр консольного качества. Однако там хотя бы можно было полюбоваться на саму Алису, неуклюже прыгающую с одной шаткой платформы на другую. В случае же с DL3D дела омрачены тем, что дизайн персонажей иногда стилистически не соответствует антуражу, рисованный образ же принца и вовсе далек от идеала героя-любовника.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

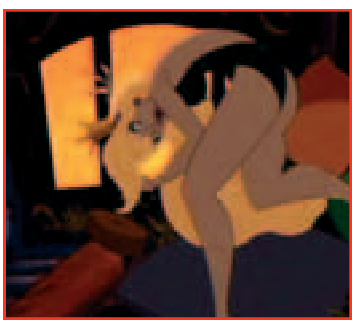
Уважаемый президент Академии, дорогие коллеги, господа приглашенные! Рад приветствовать вас на очередном заседании коллегии и предложить вашему вниманию плоды исследовательской работы кафедры, которую я имею честь представлять. Предметом сегодняшнего рассмотрения является интересный гибрид, выведенный на опытной делянке UbiSoft. Эти селекционеры издревле славились своим талантом удивлять научное игровое сообщество новыми и всегда непредсказуемыми сортами. Всем памятны удачи дорогих нам натуралистов: и Carmageddon 2000, и Battle Realms, и многие другие выведенные ими образцы навсегда займут свое достойное место в сокровищнице игрушечной селекции. Однако я призываю вас, господа, подойти к рассмотрению сегодняшней повестки с наивозможной объективностью, да-



▲ Не правда ли, очень похоже на «Алису»?



▲ Наш герой на расправу скор!



▶ А принцесса ничего, правда?!

РЕЗЮМЕ **СТРАНА ИГР**

■ **ПЛЮСЫ**
Яркая, красиво и добротно сделанная сказочная игрушка со стремительно развивающимися событиями и весьма сексуальной принцесской.

■ **МИНУСЫ**
Управление, черт бы его побрал! Компьютерную версию оно портит донельзя. К консольным вариантам особых претензий нет.

Приставочная модификация игры получает как минимум 8,0, компьютерная – как максимум 2,0. Средний балл смотри справа.

5,0

бы заслуги прошлого не затмили достоинств и недостатков настоящего.
Итак, приступим. Новый питомец UbiSoft носит название Dragon's Lair 3D. В чем же состоит его самобытность? Во-первых, прошу вас обратить внимание на то, что это по-настоящему ДЕТСКАЯ игра. Это вовсе не значит, что она не будет интересна взрослым, но все же вы не найдете в ней откровенно сексуальных и уж тем более кровавых сцен, которыми так изобилуют в своей массе игрушки, рассчитанные на тинейджерскую часть аудитории и тех, кому за пятнадцать-семнадцать. Вместе с тем, игра не только не лишена динамики – она просто состоит из адреналина. Отважный принц, спасая принцессу, отправляет своих врагов на тот свет сотнями, однако делает это без

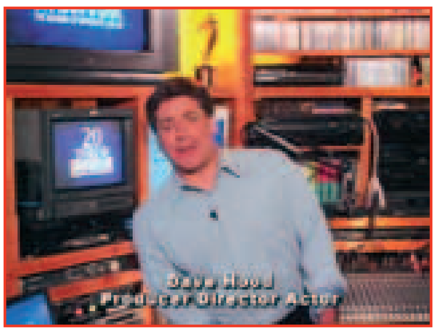


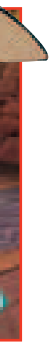
Нашему принцу не чужда жажда накопительства.

Не знаю, что делал оператор с камерой, но в Средние века, о которых в ненавязчивой форме «сказочного мочилова» повествует нам игрушка, этот субъект пылал бы на костре Великой инквизиции ярче Останкинской башни, обвиненный в пособничестве дьяволу.

кровожадности, не размазывая мозги оппонентов по красочным стенам и не заливая их кровью полов. Зарубленные героем обаятельные чудовища (лучшим из коих, на мой вкус, является фиолетовая помесь муравьеда и утконоса, безостановочно скачущая по комнатам не хуже кенгуру – селекционеры и тут нас порадовали) просто озаряют великолепно прорисованные коридоры замка яркой вспышкой и без проволочек отправляются в мир иной. Все это очень мягко, по-доброму подготавливает психику ребенка к миру взрослых сражений на гладиаторских аренах Quake.
Подводя итог первой части доклада, по поручению профессоров нашей кафедры и от себя лично должен констатировать, что игра Dragon's Lair 3D имеет огромное воспитательное значение и при этом напрочь лишена нудного морализаторства, что, несомненно, сделает ее лучшим помощником для всех маленьких геймеров, стремящихся убить свое свободное время.
Уважаемые коллеги! Не всегда, конечно, но частенько и на бочку великолепного UbiSoft'овского меда найдется ложка-другая нашего профессорского дегтя. Не обошлось без него и на этот раз. Если приставочная

У игрока есть счастливая возможность посмотреть видео о создании игры и послушать интервью с ее «отцами».





Вот так заканчивают принцы-неудачники.





▲ Прямое попадание такого огненного ядра — смертельно.

СУЕТА ВОКРУГ OPENGL

Хочу обратить ваше внимание на то обстоятельство, что игра ни за что не запустится на компьютере, видеокарта которого не является абонентом «Открытой графической библиотеки». В эпоху, когда многие игры одновременно предлагают и Glide, и Direct3D, и даже software rendering, такая однобокость кажется несколько странной.

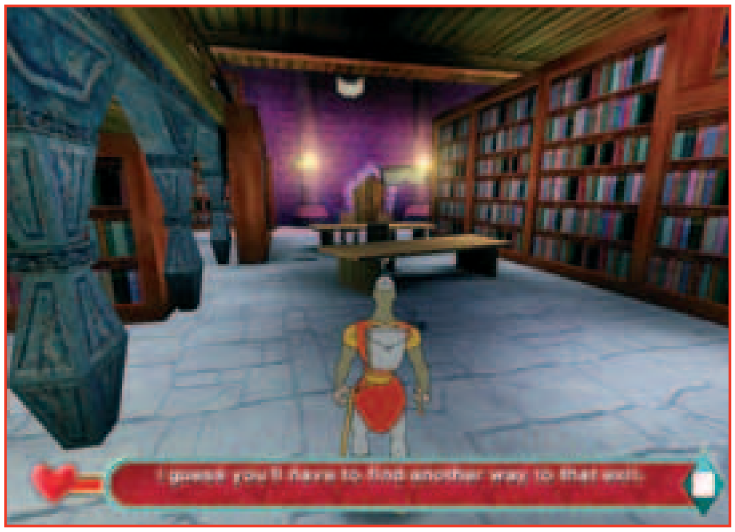
модификация игры не может вызвать нареканий, то о компьютерной версии этого сказать нельзя. Мы в свое время собирали на кафедре четыре консилиума, инициировали расширенное совещание с коллегами со смежных факультетов, но так и не смогли понять, зачем селекционерам понадобилось скрещивать ежа и удава – переносить исконно консольную игру на персональный компьютер. В результате получилось именно то, что должно было получиться: моток колючей проволоки.

Начну с того, что после установки, посмотрев ролик, снятый в стиле a-la Уолт Дисней, войдя непосредственно в игру и приникнув к монитору, дабы скорее ринуться спасать прекрасную принцессу, я с ужасом обнаружил, что клавиатура никак не реагирует на мои прикосновения – сперва методичные и аккуратные, потом все более настойчивые и нетерпеливые. Несколькими мгновениями позже обнаружилось, что моя верная боевая подруга мышь впала в бессрочную летаргическую спячку. Предчувствуя безвременную кончину обоих портов, называемых в просторечии «пи-эс пополам», с неспокойной душой я перезагрузил компьютер. Отдышавшись под «Окнами», мышь, к счастью, навострила ушки, весело задергала хвостиком и задорно повела курсором из стороны в сторону, доставив моему стариковскому сердцу несколько сладких минут ни с чем не сравнимой радости. Достигнув наконец меню настроек игры, я смог-таки отгадать тайну временного оцепенения устройств ввода. Оказывается, в установках контроля по умолчанию не было выставлено НИ ОДНОЙ клавиши! Признаюсь, с таким случаем я столкнулся в своей богатой профессорской практике впервые.

▼ Эх, до принцессы еще далековато...



Заполнив два десятка(!) слотов меню более-менее подходящими клавишами управления, я отправил принца на поиски возлюбленной. Но не тут-то было! Оказалось, что выбранные мною клавиши подходят для руководства персонажем, скорее менее, нежели более. Чтобы поспеть за всеми перипетиями и при этом не угробить отважного принца в первые три минуты, надо быть, по меньшей мере, пианистом. К сожалению, в детстве я заканчивал музыкальную школу по классу арфы. Когда я понял, что играть в это с клавиатуры мне еще рано, и решил взять несколько уроков игры на фортепьяно, открылось, что выйти из DL3D – тоже задачка не из тривиальных. «Эскейпом» тут не отделаешься. После нескольких малоэффективных опытов над клавиатурой мне удалось обнаружить, что выход осуществляется нажатием кнопки, отвечающей за амулеты, где, помимо прочего, и загорится желанное слово Exit.



▲ Поверьте, более агрессивно настроенных книг вам еще встречать не приходилось!

По прошествии некоторого времени и обретения достаточных навыков фортепьянной игры, вернувшись в DL3D, я обнаружил, что мои quick save пропали – эта операция действует лишь в пределах одного игрового захода. Так что пришлось начинать все сначала. Должен заметить, камера моему успеху не благоволила. Не знаю уж, что делал с ней оператор, но в Средние века, о которых в ненавязчивой форме «сказочного мочилова» и повествует нам игрушка, этот субъект пылал бы на костре Великой инквизиции ярче Останкинской башни, обвиненный в пособничестве дьяволу. ■

Зарубленные героем обаятельные чудовища (лучшим из коих, на мой вкус, является фиолетовая помесь муравьеда и утконоса, безостановочно скачущая по комнатам не хуже кенгуру) озаряют великолепно прорисованные коридоры замка яркой вспышкой и без проволочек отправляются в мир иной.



◀ О, храброславленный герой, хвалу тебе пою!



НА ДИСКЕ

«Достоверная реконструкция средневекового уклада жизни, обстановки того времени. Оригинальный движок, позволяющий создавать очень реалистичные, привлекательные пейзажи и интерьеры, выводя на экран сцены, состоящие из большого числа полигонов и изобилующие спецэффектами освещения-затенения...» (Выдержка из пресс-релиза).

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS 2 ■ **ЖАНР:** adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Wanadoo ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600, 256 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.wanadoo-edition.com

INQUISITION
BURN, BABY, BURN!

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

«МОЛОТ ВЕДЬМ», ИЗБРАННЫЕ МЕСТА

Может ли кто-либо быть настолько охраняем ангелом-хранителем, что не бывает околдован ведьмами?

По-видимому, нет, потому что, как это было выяснено ранее, бесы поражают так же часто безгрешных, невинных и праведных, как Иова, и многих невинных детей, которых видят околдованными, и многих других праведников, хотя и не настолько, как грешников, потому что первые поражаются не до погибели их душ, а лишь до потери жизненных благ.

Когда я брал Inquisition на обзор, то, еще не видя игры, совершенно ясно представлял, о чем буду писать, мысленно выстраивая лекцию по мотивам читанных в студенческую пору протоколов инквизиторских допросов, «Молота ведьм» и прочих научных руководств по выявлению колдунов и борьбе с ними. Да-да, именно научных. Без кавычек.

ОПЫТ, СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

Вопреки расхожему мнению, суды Великой инквизиции вовсе не являются «позорным пятном на челе средневековой Европы». Лично я склонен рассматривать инквизицию как первое научное сообщество, причем именно в нашем, современном понимании. Судите сами: именно инквизиторы первыми применили на практике подлинную научную методологию. На основе всесторонних исследований были разработаны четкие систематические критерии принадлежности того или иного отщепенца к армии сатаны. Сотни и тысячи энтузиастов по всей Европе строчили доносы. Каждый сигнал тщательно проверялся, над обследуемым проводились соответствующие эксперименты, результаты которых протоколировались в надлежащем порядке. Никакого насилия, никакого произвола: выпил свинца, остался жив – свободен, помер – значит туда и дорога. Так и возникло естествознание. Опыт – это ведь та же пытка, только над природой, а человек – ее часть. Так что разницы между профессором Павловым и инквизитором Альбертом фон Молеоном, в сущности, никакой. Я уж не говорю о тех праздниках, когда ведьму приговаривали к сожжению! Начала казни ждали с не меньшим любопытством, чем концерт Мэрилина Мэнсона. Лучшие места приходилось занимать с ночи. На площадях собирались толпы зевак всех сословий, хотя, конечно, V.I.P. ложи доставались лишь «первым среди равных».



▲ Вот так погибают мечники от руки безоружного беглеца.

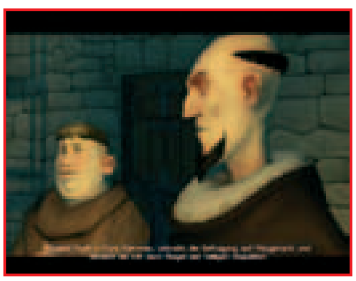
На таком вот представлении по поводу огненного очищения мы и встречаемся с нашим героем, мелким воришкой Мэтью, неудачно пытавшимся стянуть кошелек у толстомордого французского бюргера. Попытка заканчивается в тюремной камере...

ГЕМОРРОЙ НАШЕЛ ГЕРОЯ

Со всей ответственностью заявляю: если бы берсеркам вместо мухоморного отвара давали перед боем играть в Inquisition, то в бой их можно было бы пускать без оружия. Ничего более неудобного, противного логике, менее приспособленного к практическим надобностям игрока и действующего на нервы мне еще встречать не приходилось. Если у вас нет joypad'a, то покупать игру вообще нет никакого смысла, ибо играть в нее при помощи клавиатуры просто-напросто невозможно, в чем я убедился в полной мере, поскольку у меня joypad'a как раз и нет.
Собственно говоря, манипуляции с клавиатурой – тоже определенного рода игра, лотерея, если хотите. Предсказать, куда ринется – если вообще ринется – персонаж после нажатия той









«МОЛОТ ВЕДЬМ», ИЗБРАННЫЕ МЕСТА

Три рода людей пользуются настолько милостью Божией, что с ними ничего не может поделать отвратительное отродье своим колдовством: 1) кто выполняет обязанности общественного суда против ведьм или выполняет какую-либо другую общественную службу против них; 2) кто охраняет себя, согласно принятым священным обрядам, как-то – окроплением святой водой, принятием освященной соли или посредством освященной в день сретения Господня свечи и освященных в вербное воскресенье ветвей (чем и церковь изгоняет бесов), чтобы ослабить власть бесов, о чем еще будет суждение; 3) кто различными и бесчисленными средствами пользуется милостью через святых ангелов.



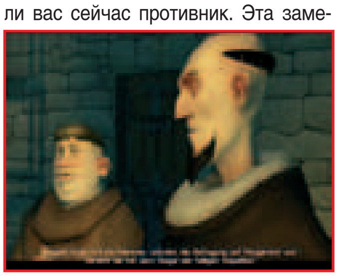
Вот так погибают мечники от руки безоружного беглеца.

Inquisition, то в бой их можно было бы пускать без оружия. Ничего более неудобного, противного логике, менее приспособленного к практическим надобностям игрока и действующего на нервы мне еще встречать не приходилось. Если у вас нет joypad'а, то покупать игру вообще нет никакого смысла, ибо играть в нее при помощи клавиатуры просто-напросто невозможно, в чем я убедился в полной мере, поскольку у меня joypad'а как раз и нет.
Собственно говоря, манипуляции с клавиатурой – тоже определенного рода игра, лотерея, если хотите. Предсказать, куда ринется – если вообще ринется – персонаж после нажатия той или иной курсорной клавиши, нельзя. Ощущения незабываемые! Примите во внимание, что действие игры происходит в реальном времени, что в девяноста случаях из ста от вас требуется проявить ловкость и быстроту реакции, что один ваш шаг или пропущенный удар может стоить жизни, и вы поймете мои чувства. О камере, которую мотает по виртуальным средневековым коридорам почище, чем главного героя, писать, оставаясь в рамках дозволенной лексики, извините, не могу.

А СЧАСТЬЕ БЫЛО ТАК ВОЗМОЖНО…

Идея была очень и очень неплоха. Натуралистичный средневековый антураж, захватывающая история про поиски тамплиерских сокровищ, кровавые бои… Все говорило о том, что празднику быть. Однако торжество не состоялось.

Простой пример: забираюсь в опции игры, ставлю галку напротив слова «кровь» и воодушевлено кидаюсь на врага. Вместо рек крови и гор изуродованных трупов – невнятное красное облачко при точном ударе и быстро исчезающее тельце противника. Противники – отдельная тема для беседы. Такого откровенного идиотизма не являли миру даже зомбированные обитатели лабораторий на одном из уровней Quake II. К тому же область, доступная врагу для обзора, окрашена в бледно-зеленый цвет, так что вы всегда точно знаете, видит ли вас сейчас противник. Эта замечательная особенность перекочевала сюда прямиком из Commandos.



ГОРИ, ГОРИ ЯСНО, ЧТОБЫ НЕ ПОГАСЛО!

Очень хотелось отыскать в Inquisition хоть одну деталь, которая смогла бы оправдать проведенные за игрой часы, в течение коих система управления довела меня буквально до бешенства, и те проведенные за обзором минуты, в течение коих вы уже, наверное, успели уснуть. При всей своей увлеченности Средневековьем, при всей благожелательности, которую я заочно питал к игре, при всей моей снисходительности к игрушкам подобного рода я не могу назвать ни одной причины, по которой вы моли бы расстаться с довольно внушительным количеством кровно заработанных денежных знаков, имеющих хождение на территории нашей с вами Российской Федерации, и купить два компакта, на которых и размещается этот злополучный дистрибутив. Гори она, Inquisition, синим пламенем! ■



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ANARCHY ONLINE: THE NOTUM WARS

МИНЕРАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Известно, что даже самая хорошая сетевая игра без постоянного привнесения новых возможностей надоедает через год. Ибо один из законов создания сетевых миров гласит: сколько бы возможностей вы не дали игрокам, им все равно будет этого мало.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Funcom ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** МедиаХауз ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Funcom ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 100 тысяч ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 300, 128 MB RAM, 700 MB HD, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.anarchy-online.ru

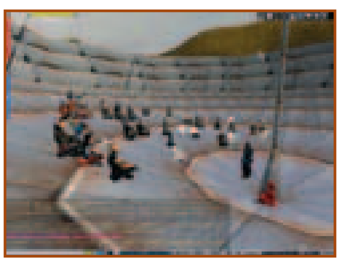
КОНСТАНТИН ШАВРУК
STRATEGE@GAMELAND.RU

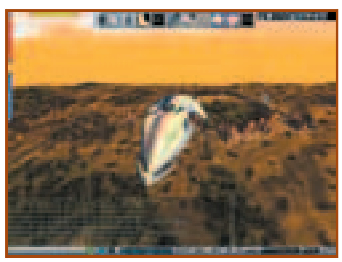
Чтобы поддержать интерес вокруг сетевых игр, не реже раза в год для них выпускают expansion pack'и, в большинстве своем являющиеся относительно самостоятельными творениями, на которые потрачено достаточно большое количество времени. Причем создание дополнений зачастую начинается вместе с разработкой самой игры. Но что делать, если у вас слишком мало наработок для полноценного expansion pack, слишком много для простого патча, и при этом поджимают сроки, так как вашему проекту уже больше года, и интерес к нему начинает ослабевать? Ответ на этот сложный вопрос нашла норвежская компания Funcom, которая анонсировала и выпустила на рынок Anarchy Online: The Notum Wars – booster pack для Anarchy Online.

ТРЕБУЮТСЯ ИДЕИ

Несколько месяцев назад я писал об Anarchy Online, где рассказывал, как сильно игра эволюционировала с момента выхода, избавившись практически от всех технических проблем. Разработчики отшлифовали баланс и исправили ошибки движка. Но при всем совершенстве формы содержание, к сожалению, устарело. Даже самые стойкие поклонники, нянчившиеся с АО с самого ее рождения, вышли из игры – там попросту больше нечего было делать. Да, конечно, сюжет продолжает развиваться, но на это почти не обращаешь внимания. А красочные рассказы на сайте только нагоняют на людей тоску. Игре, как воздух, были нужны новые идеи. И патчем тут уже не обойтись.

Обычно в таких ситуациях выпускается expansion pack. Но в Funcom были так озадачены громадным дополнением к давным-давно анонсированной Shadowlands, что выпустить все это великолепие в срок не получалось никак. И тогда новый глава компании после консультаций с маркетологами принял решение выпустить на рынок то, что будет готово к заявленной дате, назвав это непривычным термином booster pack.







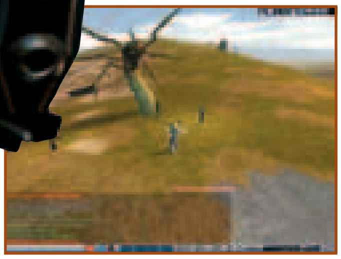
▲ Колонисты с планеты славян Domovoi Prime – торговец Tanusha и ее приятель, доктор Tabletka.



▲ Неожиданная встреча: два кланера-инженера вкупе с боевыми роботами класса Slayerdroid II.

УСКОРЕНИЕ

Если быть точным, то Anarchy Online: The Notum Wars состоит, по сути, из двух частей: собственно booster pack, который продается отдельно, и недавно вышедшего патча 14.6. Последний придает игре лишь косметические изменения: доведенный до ума баланс, новый интерфейс генерации персонажа, новую систему общения с NPC, новые подземелья для игроков низших уровней, новые предметы (последнее, впрочем, характерно для всех других патчей к Anarchy Online). Booster pack открывает новые возможности, подливая масла в огонь уже, казалось бы, сошедшего «на нет» конфликта между игроками на Руби-Ка. В The Notum Wars геймеры получают возможность строить свои собственные шахты, в которых будет добываться самый ценный минерал во



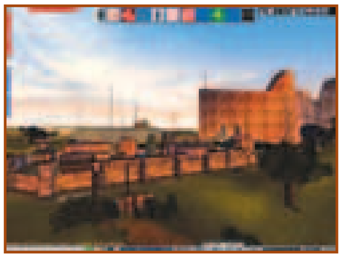
Убер моб – земляной исполин. Интересно, какой он в длину?

вселенной – Нотиум (на его основе работают все нано-роботы мира).
Разрешено строить и собственные башни. Это относится не только к ветеранам, но и к тем, чей уровень едва перевалил за пятнадцатый. Башни имеют различные уровни и назначение: одни на 300 уровне могут давать до 1500 дополнительных единиц здоровья, другие повышать ваши основные навыки на 50 единиц. Эти бонусы будут распространяться на вас вне зависимости от того, как далеко от башни вы находитесь. Она





также будет давать бонусы вашей организации. Но поскольку месторождения Нотиума ограничены, то вам и вашей организации предстоит бороться за наиболее богатые залежи с конкурентами. Таким образом, в игре появился стратегический элемент – построили шахту, поставили возле нее башни и стали ждать, когда нападут враги. Если все было поставлено правильно, то враги проиграют. Если нет – то вам придется искать новое месторождение.
Еще одной изюминкой booster pack, доступной на этот раз игрокам высших уровней, является богатейший набор новых транспортных средств, включая большую коллекцию свеженьких Yalmaha. В отличие от старых, теперешние машины получили возможность атаковать врагов как на земле, так и в воздухе. Что в значительной мере





Здесь HoR решает судьбу Руби–Ка.

обогащает игровой процесс.
Вот, наверное, и все основные особенности, отличающие Anarchy Online: The Notum Wars от Anarchy Online. Если вы только решили начать играть в Anarchy Online, то сейчас для этого есть неплохой повод. The Notum Wars – это первая MMORPG, после живого трупа Ultima Online, которая официально издается у нас в стране с полной документацией на русском языке и для которой будут продаваться карты предоплаченного игрового времени – чтобы не пришлось мучиться с кредитными карточками для ежемесячной оплаты. ■

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Долгожданная возможность захвата территорий. Также появились новые предметы, что, несомненно, поможет удержать геймера в игре.

■ МИНУСЫ
Слишком малый объем новшеств для самостоятельного продукта. Вполне возможно, что игра будет забыта, как только выйдет SW Galaxies.

Как и полгода назад, АО до сих пор является лучшей фантастической MMORPG. Хороший баланс классов, высокая стабильность движка и красивая графика привлекут любого, кому хочется поиграть в онлайновую RPG.

7,5

*Даже звезды не те –
не в небе, как надо,
Звезды носят
прокладки,
пьют шампунь,
хит-парады...*
(c) Ю. Ю. Шевчук

American Idol создана по мотивам одноименного телешоу, до безобразия популярного в США среди представителей интеллектуального большинства. В ней начинающие музыканты всех типов звездатости состязаются за право получить звание суперстар и без остановок отправиться на Олимп шоу-бизнеса.

НА ДИСКЕ

AMERICAN IDOL

ЧУЖИЕ ЗВЕЗДЫ



- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Vivendi Universal Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vivendi Universal Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 2
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P II 266, 64 MB RAM, 3D-ускоритель
- **ОНЛАЙН:** http://www.americanidol-game.com

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Все любят музыку, все хотят, чтобы она была хорошей и красивой, все мечтают увидеть, как же зажигаются звезды. Но одно дело смотреть, а совсем другое дело – лично принимать участие в процессе. В игре American Idol вам и предстоит заняться именно этим совсем другим делом – созданием молодого музыкального дарования. Признаться честно, я с трудом представляю себе нашу жизнь без музыки. А вот без отдельных ее исполнителей – вполне. Хотя такие мысли, как и предложение жить без дураков, многие считают геноцидом. Однажды мне не посчастливилось попасть на выступление небезызвестной Лены Зосимовой. Обстоятельства складывались так, что я был вынужден присутствовать на мероприятии до конца, пытаясь вспомнить, за какой грех мне выпало такое наказание. От этих мыслей меня отвлек шквал аплодисментов, грянувший в зале после финальной песни. К немалому удивлению он успешно заглушался криками: «Бис!» Радостная исполнительница смогла выпорхнуть на призывы публики пять-семь раз, после чего, уставшая, взмолилась: «Господа! Ну сколько же можно петь? Я очень устала...». На это из зала раздалась фраза, выразившее всеобщее настроение: «Пока не научишься!»



В American Idol вам, как наставникам будущих «звезд», предоставят все средства, которые позволят не допустить подобных эксцессов. После того как с помощью нехитрых хирургических манипуляций вы сконструируете своего героя, вместе с ним вам придется ступить на конкурсную дорогу, где будете должны заработать 1000 очков и выиграть финальное состязание по песнопению и танцеплясанию. Первым шагом станет выбор песни, с которой «звезда» должна будет воссиять на эстрадном небосклоне. Выбор композиций достаточно велик, но выбрать из них что-либо человеку с хорошим вкусом затруднительно. Впрочем, любители радиостанции ULTRA наверняка выберут песню Kryptonite команды 3 Doors Down, а фанатки Энрике Иглесиаса – Энрике Иглесиаса и его песенку Escape.

Все остальные шаги весьма стандартны для шоу-бизнеса: тренировки в танцзалах, выступления с песенками, посещение модных магазинов, раздача интервью, автографов и слонов (надувных и тоже с автографами), отдых на вечеринках и прочая, и прочая. В зависимости от того, как вы будете распоряжаться весьма скромным по российским меркам бюджетом и руководить действиями своего подопечного, в вашу совместную копилку будут падать конкурсные очки. Может быть, в итоге и повезет. Только помните – чтобы добиться успеха, настоящий поп-певец должен и ртом петь точно так же. ■



▲ Благодаря названию своей группы ребята из 3 Doors Down не только попали в компанию попсовиков-затейников, но и оказались в ней на первом месте.

ИСКУССТВО ТРЕБУЕТ...

Чтобы создать игру, Vivendi пришлось серьезно потратиться на лицензии. И надо признаться, что лицензия оригинального звездного шоу American Idol – The Search for a Superstar составила лишь небольшую часть суммы. Львиную долю заграбастали себе студии звукозаписи, владеющие правами на песни A*Teens, ATC, Aqua, Smash Mouth и многих других групп и музыкантов, которые пожертвовали свои песни начинающим певцам и их продюсерам.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Разнообразие. Сразу несколько игр в одной: тренажер для пальцев, пособие по тому, как не нужно одеваться, проигрыватель поп-песенок...

■ МИНУСЫ
После того как узнаешь, что же тебя ждет за каждой дверью, заглядывать туда снова не хочется даже под страшными пытками музыки Э. И.

Наглядный учебник по проникновению в мир шоу-бизнеса. Как и любой учебник, может навсегда отбить тягу к предмету даже у фанатичного ученика.

4,0



НА ДИСКЕ

ACE LIGHTNING

ГЕРОЙ ДРУГОЙ ВСЕЛЕННОЙ

Если каждый понедельник в 4:30 PM по Гринвичу ваши телеприемники настроены на волну CBBC, вы точно сможете оценить всю прелесть виновницы сегодняшнего обзора. Ace Lightning – крайне популярный в Великобритании молодежно-фантастический сериал, сочетающий живые съемки и CG-анимацию.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** BBC Multimedia ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Gamez Lab ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 400, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.acelightning.com/

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Вы желаете побольше узнать о самом шоу? В таком случае мне достаточно пересказать сюжет игры. Благородному Рыцарю Молнии, в честь которого и назван сериал, необходимо разыскать Повелителя Страха и вернуть проказника в тюрьму в Шестом Измерении. Действие разворачивается в местности, именуемой Карнавал Судьбы, а путь героя лежит в Дом с Призраками, жуткое логово злодея. Но сперва предстоит побывать в пяти мирах... или же, скорее, в психиатрической лечебнице на почве всех этих событий.

SHOWTIME

Главное меню встречает нас задорной композицией в стиле поп-рок. Текст песни тут же настраивает на нужный лад. You have to do what's right, you have to do what's good! Ну и все в таком же инфантильном духе. Или же инфернальном?

Сама игра начинается с небольшого хаб-уровня, который буйством красок походит разве только на цирк для умалишенных. Проходы в другие этапы находятся под замками, висящими в воздухе возле дверей. Открыть их можно, лишь собрав нужное количество частей разбитого амулета.

Игровой процесс покоится на трех китах, которые неспешно плывут в одном направлении: нелепые прыжки, незамысловатые загадки и кучи не-хватающих-звезд-с-неба монстров. Как результат мы получаем ужасно скучный и однообразный платформер. Парадокс: Эйс способен спасти вселенную, но вытянуть за свой счет игру ему просто не под силу.



И так везде. Не больше трех с половиной текстур на экране одновременно.

TWO THUMBS DOWN!

Камера свободно болтается за спиной героя и порой выхватывает такие панорамы, что становится просто не по себе. Я, конечно, понимаю, Повелитель Страха и все такое, но что, если дети начнут заикаться? Пугает все: от общей нездоровой цветовой палитры до слоников, передвигающихся малюсенькими прыжками по арене цирка, как если бы им связали ноги. Хотелось бы взглянуть на какой-нибудь эпизод сериала – интересно, там тоже такое визуальное безумие?



Настоящая отрада – система lock on, позволяющая точно прицеливаться и расправляться с творящимся вокруг безобразием. В подмогу главному герою – тонны бесполезных power-up'ов и расставленные по уровням точки рестарта.

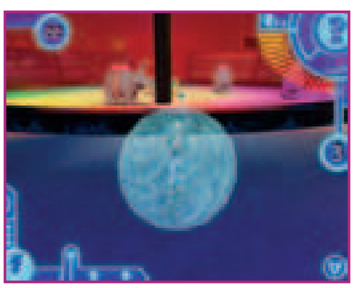
Желание играть пропадает после первых же аккордов на клавиатуре. Единственная ценность в игре – композиция, звучащая в главном меню. Вытащить из папки /Music и наслаж-

РАСПЛОДИЛИСЬ!

Что любопытно, BBC Multimedia выпустила еще и версию игры для GBA. Впрочем, получившийся в результате скроллинговый платформер назвать удачным также никак нельзя. К сведению, вы можете посетить официальный сайт Ace Lightning и в



разделе Games and Downloads отыскать несколько бесплатных игрушек, созданных по технологии Flash. Только оно вам надо?



Это вовсе не мыльный пузырь, а эффект неуязвимости.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Судя по всему, главным достоинством проекта является сам Ace Lightning, кумир британской молодежи.

■ **МИНУСЫ**
О недостатках достаточно сказать только то, что их до неприличия много.

Посредственная во всех отношениях игра. Только для самых ярых поклонников сериала. Тут вообще есть такие?

3,5


ЛЮБОВЬ
ТЩЕСЛАВИЕ
ДЕЛО
СОБЛАЗН
ПАРТНЕРЫ
НОВЫЙ ДИСК
MONTE CRISTO

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

MEDAL OF HONOR

ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

ПРОЩАЙ, ОРУЖИЕ!

Правду говорят: ждать и догонять – последнее дело. Многие скептики уже и не чаяли увидеть продолжение MOHAA, пророча проекту мучительную кончину и полное забвение. Electronic Arts выдержала поистине качаловскую паузу, заставив досадливо хмурить брови даже самых преданных фанатов. Но дождались-таки! MOHAAS на прилавках: три часа геймплея за тридцать долларов.

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** 3D-action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts Inc.
- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts Inc.
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
- **ОНЛАЙН:** http://www.planetmedalofhonor.com



АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

В начале было небо. Потом – стальные птицы. А дальше была война... Вы заключены в гулком чреве транспортного самолета, распростершего свои могучие крыла над Нормандией. Взрывы сотрясают металлическое тулово. Рев двигателей сливается с воем снарядов. Железная утроба судорожно сжимается, пытаясь избавиться от засевшей в ней кости. Наконец, она отторгает вас, выбрасывая прямо в клокочущие небеса. Хаос. Три тысячи футов хаоса, хлестких всполохов, безжалостного ветра, свинцовых туч и мертвых людей, безвольно повисающих на стропах парашютов...
А после – путешествие длиною в жизнь сквозь Францию, Бельгию и Германию. Впрочем, я чересчур увлекся поэзией войны. «Длиною в жизнь» – это, конечно, сильно сказано. На самом деле игра столь коротка, что даже непонятно, над чем,

А ГДЕ PACIFIC THEATER?

Этим вопросом задаются многие игровые обозреватели. И неспроста: тихоокеанский театр военных действий времен Второй мировой войны оказался весьма щедр на масштабные постановки. Одна-две пьесы из этого репертуара могли бы здорово обогатить такой короткий add-on.



▲ Отстреливать пеших противников из пушки – особенное удовольствие!











Поменять этого вояку на Orb'a – натуральный QuakeIII!



Даже не был я знаком с парнем, обещавшим: «Я вернусь, мама!».





собственно, так долго трудились в достославной EA.
Визуально игра практически не изменилась, что и не удивительно: движок Quake III дальше совершенствовать уже некуда. То, что десять месяцев назад выглядело вполне пристойно, сегодня вызывает, скорее, удивление, особенно у нового поколения геймеров. Звуковые эффекты и музыка также остались нетронутыми, правда, по другой причине: прекрасное звучание оригинальной версии просто не нуждается ни в каких доработках.
Вообще, надо признать, что обращать внимание на очевидные недостатки движка QIII просто нет времени, ибо add-on обладает просто ударным геймплеем. Не затрагивая основ игрового процесса MOHAA, Spearhead впитала в себя все самое лучшее от игры-прародительницы, отсекая попутно все лишнее. К сожалению, «лишнего» оказалось так много, что после усечения игрушка стала слишком короткой даже для add-on'a, к которым и так уж предъявляются не особенно высокие требования. Если вас не интересует мультиплеер, то одиночных миссий вам хватит самое большее часа на три с половиной – четыре.
В заголовке статьи я хотел попрощаться с оружием. Это, конечно, рановато. Дела на рынке компьютерных игр обстоят так, что расставаться с шотганом в обозримом будущем не придется. Но вот движку QIII сказать «прощай» стоит. На дворе – новый век и новые технологии. И хотя талантливое творение не испортить даже устаревшим движком, все-таки возникает вопрос: был бы этот add-on, невзирая на высочайшее качество игрового процесса, столь же увлекателен, будь он хоть чуточку подлиней? ■

ДЕМО

Всем, кому покажется мало add-on'a, можно обратиться к демо-версии игры, в которую включен многопользовательский уровень Malta, созданный специально к этому случаю и не вошедший в ритейловый вариант Spearhead. Кроме того, там имеется возможность поиграть на карте Druckkammern в режиме Tug-of-War (в нем командам нужно на время, опережая друг друга, «открывать» чекпоинты), воспользовавшись любым из четырех разных скинов, превращающих персонажа в солдата британской, германской, советской армии или армии США.

Миссия выполнена. Можно уходить.





РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ	■ МИНУСЫ
Add-on впитал все лучшее, что было в оригинальной игре, результатом чего стал просто головокружительный геймплей.	К сожалению, игра настолько коротка, что не успеешь войти во вкус, а на экране уже – game over.

Хорошего геймплея должно быть много. Тогда и оценки будут повыше.

7,5



НА ДИСКЕ

G. I. COMBAT

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ – ОН ТРУДНЫЙ САМЫЙ

Есть игры, которые выше всякой критики. Есть игры, которые ниже ее (тоже своего рода перлы). Между этими крайностями раскинулось море широко. Наводняют его безликие посредственности, о которых хоть что-то написать – уже польстить. В общем-то, на этом обзор G. I. Combat можно было бы и закончить.

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** 3D-RTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** TalonSoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Freedom Games Inc.
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32MB)
- **ОНЛАЙН:** www.gicombat.com/

GIC VS CLOSE COMBAT

На вопрос о том, чем их игра лучше Close Combat, разработчики GIC заявили, что, помимо прочего, «в CC были проблемы с масштабированием ландшафта, транспортных средств и солдат» (*можно подумать, в GIC они куда-то пропали – А. Г.*), но новый движок Ascension покажет, кто в доме хозяин. Также нас пугали продвинутым AI, использующим ступенчатую модель поведения, но, видно, когда этот самый искусственный интеллект несли вставлять в голову компьютеру, то по дороге уронили как раз с самой высокой ступеньки.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

Ну вот, опять ему все не нравится», – заворчат недовольные читатели, – «Почему бы просто не пробежаться по пресс-релизу и не посмотреть, о чем нам говорят сами издатели и разработчики?» И то правда: почему бы не пробежаться?! С удовольствием пробегусь – когда еще представится такая прекрасная возможность потоптать этот пресс-релиз ногами!

«G. I. Combat – трехмерная стратегия в реальном времени, действие которой происходит во время Второй мировой войны... Ринувшись в бой... вы не сможете оторваться от экрана компьютера в течение нескольких часов – ведь теперь от вас зависит ход истории!».

На самом деле вы вступаете в войну на ее излете, после открытия второго фронта, когда ход истории давно уже был определен Советской армией, и благодарная Европа, изнасилованная немецким фашизмом, изможденная его игом, опустошенная его бесчеловечными зверствами, затаив дыхание, следила за победным продвижением наших войск на Запад. И вот теперь, на небольшом участке французского побережья, только и доступном в качестве театра военных действий, нам предлагают изменить ход истории, поиграв за американцев или... ЗА НЕМЦЕВ! На такие вершины политкорректность не забиралась уже давно. Лично я не могу себе представить ни одного вменяемого человека, которому захотелось бы «изменить ход одной из самых кровавых войн 20-го века».

«G.I. Combat не позволит отвлечься ни на минуту – в короткие перерывы между стремительными атаками врага, вылазками элитных отрядов, захватом стратегических точек и обстрелом жизненно важных транспортных путей у вас не останется много времени, чтобы разглядывать красоты графики. А любоваться есть чем. Полностью трехмерный мир GI Combat выполнен с высокой степенью детализации. Все происходящее смотрится правдоподобно и реалистично».

По поводу первой части все верно: времени полюбоваться, действительно, не останется. Только не из-за увлекательного игрового процесса, на который в GIC нет и намека, а из-за интуитивно непонятного управления, созданного специально для того, чтобы игрок во всей полноте смог почувствовать над своей головой дамоклов меч трибунала. А вот на счет «правдоподобной и реалистичной» графики... В требованиях ясно указано: третий «пень» 500MHz, 128MB RAM и видеоускоритель с 32 мегабайтами оперативки. Я устанавливал игру на брэндовском компьютере «белой» сборки на базе процессора P4 2GHz с 512 MB RAM и картой GeForce 3; операционная система – WinXP Pro (лицензионного, прошу заметить, происхождения!), так что какие-то бы ни было сбои исключены. Результаты увиденного убожества честно запечатлены для истории кнопкой PrtSc.

В принципе, если уж вы по незнанию случайно установили эту игру на свой компьютер, перед ее удалением можно ознакомиться с военной хроникой – благо она доступна для просмотра в любом видеопроигрывателе – или прочитать файл ReadMe. Но еще лучше будет не смотреть. Не читать. И не играть. ■





▲ Вот она, сверхреалистичная графика! Во всей своей красе!



► Никто не хотел умирать.

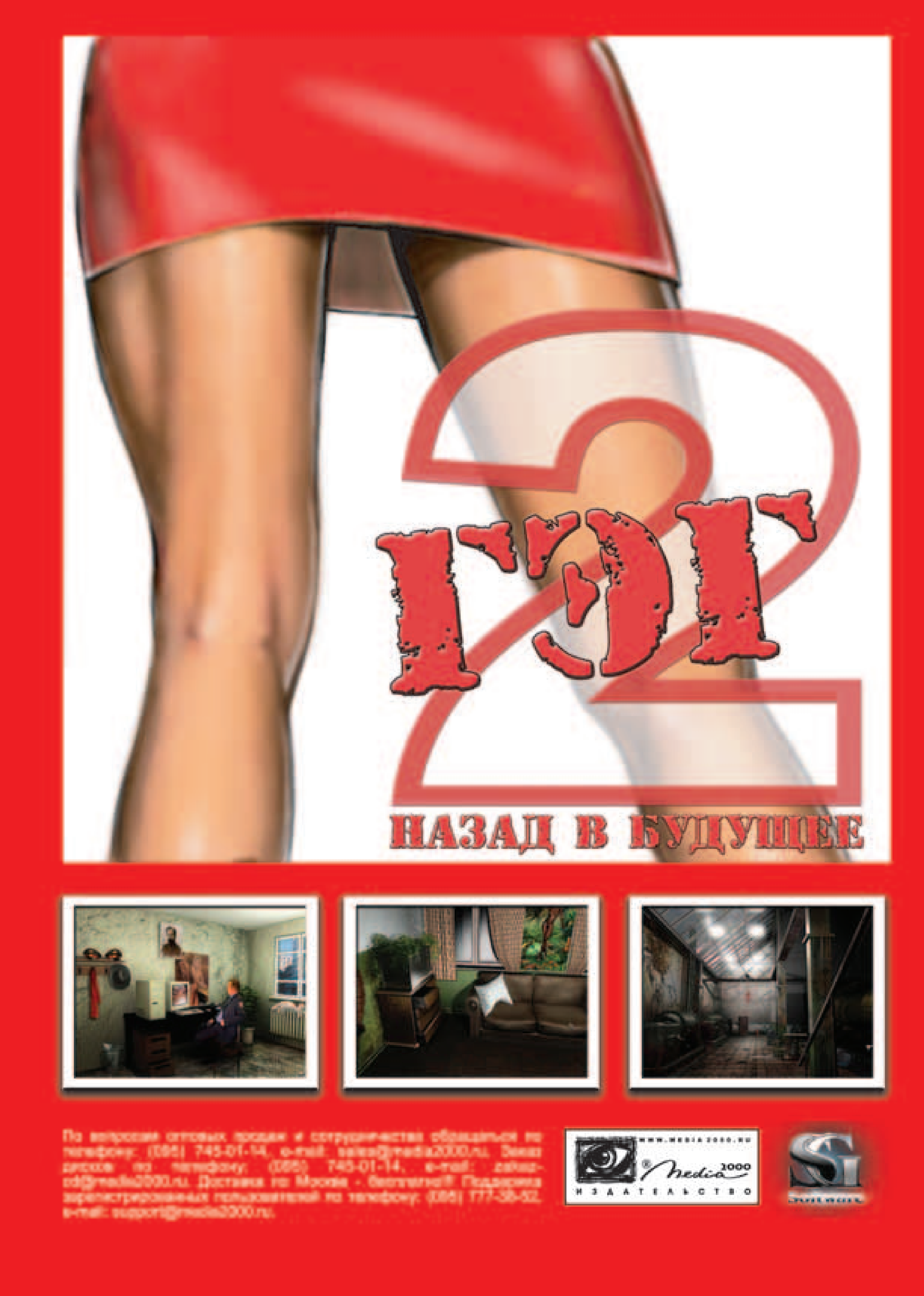
РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Игра довольно долго удаляется. Есть время во всей полноте осознать тот радостный факт, что она наконец-то навсегда покидает твой компьютер.

■ МИНУСЫ
Что русскому хорошо, то немцу смерть. Все-таки игра слишком долго удаляется.

Уважаемые господа девелоперы, я бы очень вас попросил встать из-за компьютеров. Встали? Вот и молодцы. А теперь... НА ЗАВОД!! РАБОТАТЬ!!!

2,0


ГЭГ 2
НАЗАД В БУДУЩЕЕ
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
WWW.MEDIA2000.RU
Media 2000
ИЗДАТЕЛЬСТВО

На бумаге Hunter: The Reckoning производил впечатление настоящего отвязного рубилова: тупого, ненапрягающего и нереально веселого. Возможность устраивать побоища вчетвером предусмотрена, что должно было стать жирным плюсом в графе «достоинства». На деле, игра скучна и невыразительна. Хотя мои зарубежные коллеги и пытаются уверить публику в обратном.

НА ДИСКЕ



- **ПЛАТФОРМА:** Xbox, GameCube
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay
- **РАЗРАБОТЧИК:** High Voltage/Digital Mayhem
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** http://www.interplay.com/hunter/

HUNTER: THE RECKONING

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

В силу каких-то странных причин Hunter: The Reckoning вызывает у меня стойкие ассоциации со стародавним Loaded. Да, проект Interplay серьезно отличается по концепции, но в целом направление выбрано сходное. Loaded, как и его сиквел, никогда не считался особенно хорошей игрой. Что мне абсолютно не мешало поиграть в нее пару-тройку раз, пройти на одном дыхании несколько уровней и очень неплохо расслабиться. В Loaded царила глуповатая и быстро приедающаяся массакра, прекрасно выполняющая свою функцию «радости на полчаса». Hunter: The Reckoning начинает раздражать уже в первые две минуты игры. Нединамично, неудобно, не достаточно красиво. А мы, поверьте, ждали от этого проекта много большего. А тут, извините, артефакты прошлых лет, причем не самого лучше пошиба, затыкают «новье» за пояс по полной программе.

Hunter: The Reckoning основывается на «бумажной» RPG от White Wolf. На игре этот факт никоим образом не сказывается. Да, можно отметить умеренно-бредовый сюжет и соответствующие оригиналу характеристики мира, но для такого action, с которым мы имеем дело, – это все мелочевка. Главное – мы отстреливаем (рубим на куски) ходячих мертвецов. А локации достаточно мрачны и весьма разнообразны. Последнее, кстати, абсолютно не вытягивает игру. Менее скучной она не становится. Даже учитывая, что разработчики еще и наваяли ряд всяческих «миссий», где перед нами ставятся цели кого-то спасти, эскортировать и все в таком духе. Скажу больше – изобретательность, которую проявили девелоперы, серьезно травмировали игру. Мы хотели веселья, а приходится таскаться с маленькой девочкой по кладбищу, пытаясь защитить неторопливое создание от посягательств обитателей могил. Я не говорю, что это само по себе плохо. Просто одно дело, когда это реализовано достойно, а другое – когда эта по недоразумению занудная игра еще и доводит вас до белого каления подобного рода «испытаниями». И, повторюсь еще раз, – нединамично. А для представителя подобного жанрового направления это не просто критично. Это еще и смертельно опасно.

Многое проясняет тот факт, что Digital Mayhem были замечены за такой постыдной вещью, как разработка Run Like Hell. Но удивляет один момент: западные игровые журналисты в большинстве своем хвалят Hunter: The Reckoning, мало обращая внимание на невпечатляющий визуальный ряд, не самое удобное управление и откровенную беспросветную тоску игрового процесса. ■

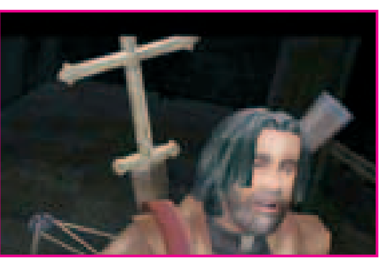


▲ Персонажи игры не стесняются использовать и некие цветомузыкальные сверхспособности.



УГАР!

Индастриал-металлическая группа Coma пожертвовала для Hunter: The Reckoning композицию Numb, на которую было снято некое подобие видеоклипа. Фактически представляющего собой нарезку из внутриигровых роликов и терзания музыкальных инструментов. Найти все вышеописанное можно на нашем диске. К слову, Coma также участвовала и в создании саундтрека к Run Like Hell...





РЕЗЮМЕ — **СТРАНА ИГР**

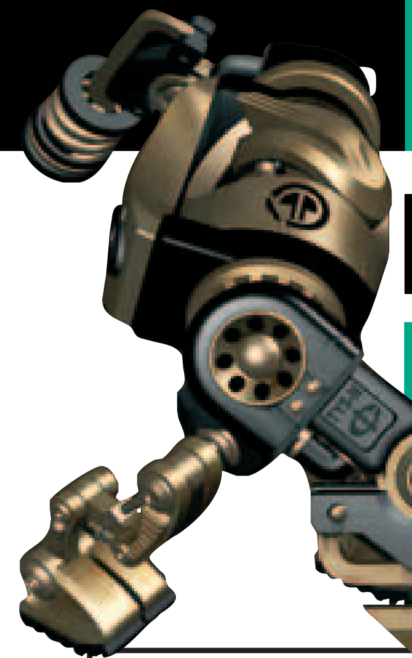
■ ПЛЮСЫ
Возможность участия в игре четырех человек одновременно. Отметим и периодические (и быстро затухающие) проблески по-настоящему интересного экшна.

■ МИНУСЫ
Игровой процесс тосклив и страдает от отсутствия динамики. Камера не очень удобна, а управление поначалу откровенно смущает.

Hunter: The Reckoning обещал нам настоящее пиршество чистого экшна, а преподнес лишь тоску и криво реализованные задумки авторов.

5,5


Корсары II
«Единственная в мире игра, которая позволит вам почувствовать себя истинным пиратом: на воде, на суше, в сражениях — и в любви!»
Game.EXE
«Корсары 2» — одна из самых ожидаемых российских игр»
Страна Игр
ФИРМА «1С»
© ФИРМА «1С» 2002, © «Акелла» 2002
Акелла™



СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

ПРЕДВЕСТНИК (Harbinger)

С ОГЛЯДКОЙ НА МЭТРА

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** DreamCatcher Interactive
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Silverback Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
■ **ОНЛАЙН:** http://www.dreamcatchergames.com/harbinger/index.html

Удивительно. Обилие исключительно мрачных и однообразных уровней. Простая до безобразия ролевая система. Геймплей в духе hack-and-slash с неприличной порцией retreat-and-repeat. И, несмотря на все это, игра способна запросто в себя влюбить!

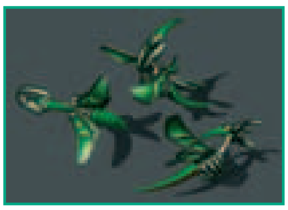
ПРОЩЕ НЕКУДА

Когда игрок выбирает героя, он определяет и уровень сложности. На мой взгляд, проще всего игра дается за представительницу прекрасного пола. Особенно в том случае, если в активе имеется беспроигрышная тактика борьбы с монстрами. Всегда следует помнить об усилителях и активировать их при приближе-



▲ Единственный шанс увидеть героя крупным планом.

нии опасности. Атаковать лучше всего правой кнопкой мыши. Когда энергия иссякнет, отбегите в сторону и дождитесь восстановления. Проще простого, я же говорил.



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Если помните, на страницах предыдущего номера «СИ» ваш непокорный поделился своими впечатлениями от прогулки по лабиринтам «Предвестника». И хотя уже тогда были известны все подробности о таинственном космическом корабле и его обитателях, спешить с выводами мы не собирались. Теперь, когда межгалактическая посудина взяла курс на покорение Земли, пришло самое время вынести окончательный вердикт.

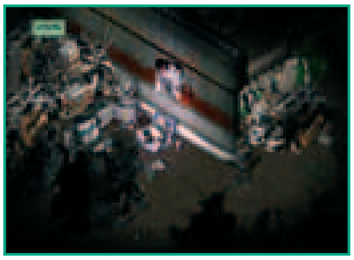
НЕ СКРЫВАЯ ПРАВДЫ

Silverback Entertainment, ни капли не краснея, признаются в том, что в качестве эталона при создании игры им послужил некий хит Diablo. Откровенно говоря, не понимаю, о чем идет речь, ибо в небезызвестном музее во Франции ничего подобного найти не удалось.

Впрочем, сразу же причислять «Предвестник» к бесчисленной армии клонов не стоит. В защиту игры выступает троица главных героев, каждый из которых привносит определенный стиль в прохождение миссий. Безусловно, огромную роль играют индивидуальные способности, определяющие тактику поведения. Помимо этого, каждый герой готов рассказать свою историю – диалоги в ключевых местах игры у каждого свои.

МАГИЯ ЧИСЕЛ

На кого из троицы падет ваш выбор? Определиться непросто. Прекрасная представительница расы Culibine, не пренебрегающая пользоваться магией. Замаскировавшееся в нутре эдакого меха инопланетное создание. И человек. Просто человек. Все они – пленники межгалактической тюрьмы



«Предвестник», которых в лучшем случае ждет участь подопытных зайчиков в жутких экспериментах главного злодея.

Герои преследуют одну вполне очевидную цель, но универсального пути к спасению каждого попросту не существует. Да что там говорить, дело дошло даже до того, что дизайн интерфейса у всех различный! Хотя это вполне осмысленно. Если судьба





▲ У продавца всегда можно прикупить различных шмоток.

гладиатора зависит от прочности брони и мощности пушек, инопланетная девушка отдает предпочтение различного рода усилителям. Небольшие сферы, следующие по пятам красавицы, несут в себе как оборонительные, так и атакующие функции.

САМ СЕБЕ КУЗНЕЦ

Ваши действия напрямую влияют на развитие дальнейших событий. Думайте, прежде чем что-либо сказать, и всегда помните, что за свои поступки придется отвечать. Вместе с этим в игре почти что нет побочных квестов.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
По сути, три игры в одном флаконе, объединенные общими уровнями, сюжетной завязкой и проникновенной атмосферой.

■ МИНУСЫ
Порой смущает царящее в игре однообразие, причем как окружений, так и непосредственно геймплея.

Стильная вариация на тему action/RPG, приправленная НФ-сюжетом и обладающая харизматичной внешностью.

7,0



Накопленной плазмы хватит на три–четыре атаки.

Задания зачастую сводятся к тотальной зачистке доступных помещений корабля в поисках квестового персонажа или предмета. Очки опыта начисляются за убийства населяющих уровни тварей и расходуются на повышение стандартных характеристик. Апгрейд оружия осуществляется посредством чипов, которые вставляются в пустые слоты. Модификаторы имеют различные эффекты, и их свойствами необходимо умело пользоваться во время встреч с противниками. Если электрические заряды не действуют на какую-нибудь механическую тварь наверняка, следует использовать плазму.

Монстры особым интеллектом не отличаются, и берут, в основном, числом. Впрочем, учитывая жанровую принадлежность игры, другого поведения от них ожидать сложно. А так они крайне неплохо справляются со своими обязанностями: лезут напролом, завидев героя, и теряются, когда тот них убежит. Управление в игре нареканий не вызывает, используется проверенный временем и миллионами мышек point-and-click интерфейс.

УЙТИ И НЕ ВЕРНУТЬСЯ

Графический движок являет собой недурственный сплав двухмерных задников, спрайтовых персонажей, трехмерных эффектов и изометрической перспективы. На сей отчаянный поступок смешения технологий создатели пошли умышленно, так как считают, что орды детализированных трехмерных моделей изрядно бы напрягали систему.





Сложнее всего придется человеку. Судьба такая.



Так чем же так привлекает игра? Безусловно, тут во многом заслуга хорошо выдержанного стиля. Постоянное нахождение в полумраке, преимущественно ядовито-зеленая гамма, работающая на атмосферу музыка. Да и сюрпризов хватает. Знали бы вы, какие ощущения возникают, когда после заваленных хламом коридоров неожиданно попадаешь в обитель Маленького Уика! ■



СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

SHADOW OF DESTINY

ПОВЕРНУТЬ ВРЕМЯ ВСПЯТЬ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

НА ДИСКЕ

Все же приятно, что Konami анонсировала выход нескольких своих мощных проектов на PC. Среди них и несправедливо обруганный в свое время А. Щербаковым Silent Hill 2, и новый взгляд на гениальное творение Хидео Кодзимы – Metal Gear Solid 2: Substance. Но первой в линейке хитов оказалась Shadow of Destiny.

- **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РАЗРАБОТЧИК:** KCET ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель
- **ОНЛАЙН:** http://www.konami.com/

Изначально проект был выпущен на Sony PlayStation 2 в стране заходящей луны, и именовался Shadow of Memories. Спустя некоторое время в Штатах состоялся релиз Shadow of Destiny, которая отличалась от японской версии, как не сложно догадаться, английской озвучкой. Перед нами же портированный на PC западный вариант игры.

ДРУГАЯ ЖИЗНЬ

Хотя игра и выглядит несколько неординарно, в ней присутствуют все стандартные adventure-элементы. Прежде всего, запутанная история и куча тайн, требующих разгадки. Помимо этого, всяческие задачки, решение которых кроется как в беседах с NPC, так и в грамотном использовании предметов. Только вот Shadow of Destiny – игра из разряда «не для всех».

Одна лишь сюжетная завязка достойна пристального внимания. В один



ПАРА СОВЕТОВ

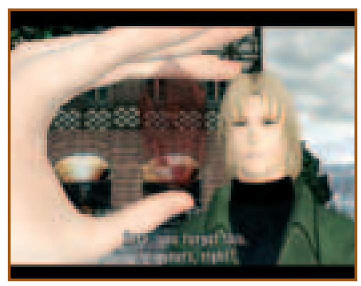
- Всегда следите за наличием достаточного количества Energy Units. Без них путешествия во времени невозможны.
- Говорите со всеми, кого встречаете. Зачастую в беседах проскальзывает реально полезная информация. Не убегайте сразу же после первого разговора, приставайте к NPC, пока они не начнут повторяться.
- Не стесняйтесь обращаться к записям Айка в дневнике, когда чувствуете себя потерянными.
- Если вы не знаете, что делать дальше, попробуйте перенестись в другой временной период. Возможно, вы что-то пропустили.
- Обращайтесь к гадалке в каждой главе по несколько раз.





Официантка, обслуживающая посетителей кафе, – сама прелесть.





РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

ПЛЮСЫ
Отличный сюжет, который вполне способен протащить игрока до самой развязки. А то и до всех пяти финалов.

МИНУСЫ
Игра и в оригинале была не без недочетов. Порт к тому же несколько разочаровал в плане графического исполнения.

Бросить вызов самой судьбе? Без проблем. Только вот на деле все выходит не так гладко, как хотелось бы.

7,0

прекрасный день студент Айк (Eike) наслаждался неспешной прогулкой по улочкам своего города. Внезапный удар ножом в спину, и вот уже бездыханное тело героя дополняет утренний пейзаж. Загадочный дух возвращает Айка к жизни и, более того, дарует ему возможность путешествовать во времени. Идея вырисовывается сразу же – герою необходимо предотвратить свое убийство и заодно выяснить мотивы душегуба.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ

Больше всего игра прельщает увлекательным сюжетом, тем, как красивая история смутными порциями подается играющему. Путешествия во времени производят впечатляющий эффект и напрямую сказываются на игровых событиях. К примеру, в одном месте Айк становится жертвой маньяка, прячущегося за деревом, и, вернувшись в прошлое, герой первым делом разбирается с парнем, сажающим злополучный кустик.
Огромное количество NPC в игре создает

▼ В ратуше Айк может получить древнюю карту города.



по-настоящему живой мир. При этом различных заставок на движке, придающих действию кинематографичность, также хватает с лихвой. И если вначале обилие роликов кажется излишним, то ближе к концу признаешь в них чуть ли не главную прелесть игры.
Загадки, в принципе, несложные, и, что очень важно, логичные. По этой причине игру можно запросто проскочить часов за шесть-семь и получить при этом массу удовольствия. Кроме того, четыре различных финала задержат вас в мире Shadow of

▼ Ни в коем случае не прикасайтесь к самому себе в прошлом! Это ведет к необратимым последствиям.



Destiny надолго. А если увидеть их все, скажу по секрету, то вас наградят и пятой концовкой.
Консольный дух игры четко проявляется с самого первого меню, не отягощенного обилием опций. Впрочем, наличие геймпада вовсе не обязательно – клавиатура исполняет роль достойного заменителя. Стрелки используются для перемещения персонажа, [Ctrl] открывает доступ к инвентарю, а [Enter] подтверждает действие.
Зачастую проблемы возникают с крайне самовольной камерой, не наученной безошибочно подбирать ракурсы. В проблемных ситуациях следует немного побегать вокруг, пока загораживающий поле зрения объект перестанет быть таковым.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

В Shadow of Destiny используются высоко детализированные модели персонажей, которые смотрятся просто потрясающе, особенно в высоком разрешении. Подстать и анимация. Окружения же, чего греха таить, выполнены из рук вон плохо, и город выглядит ужасно на протяжении всех четырех временных эпох. Всему виной размытые и просто паршивенькие текстуры, судя по всему, потерявшие товарный вид во время портирования.
Звуковое сопровождение осталось на уровне. И это, несмотря на тот факт, что игра изначально была выпущена на DVD, а теперь легко размещается на одном CD. Музыка, звучащая в редкие моменты, во многом улучшает восприятие игры.
Shadow of Destiny сложно порекомендовать всем без исключения поклонникам приключенческих игр. Игра чересчур специфична, но свой круг почитателей в любом случае найдет. ■



▲ Здание охвачено пламенем. Перенестись в прошлое и выявить виновных?



▲ Текстуры окружений сильно разочаровывают своей топорной прорисовкой.

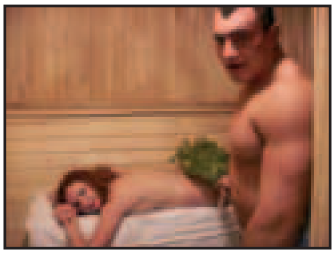
ЗА СТЕНОЙ 2

ПЛАТФОРМА: PC **ЖАНР:** reality show
ИЗДАТЕЛЬ: Macho Studio **РАЗРАБОТЧИК:** Macho Studio
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400, 64MB RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 **ОНЛАЙН:** http://www.machostudio.ru/

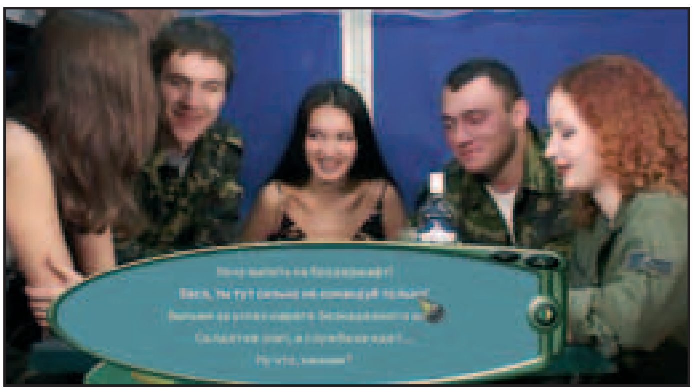
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

СТРАНА ИГР — СЕРЕБРО — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Запомните три вещи. Вы должны прежде всего работать на публику и повышать свой рейтинг самыми нелепыми поступками. Голосование решит, как скоро вы покинете шоу. При этом старайтесь войти в доверие к коллегам, от которых также зависит ваша судьба. А теперь забудьте эти три вещи, ибо шоу начинается! Идите вы... в армию!
Игровой процесс в основном представлен беседами с участниками. Всего их шесть, и каждый из них – отдельная история. Одного из них вы прекрасно знаете – сама обаятельность и привлекательность, которую вы привыкли видеть в зеркале. Затем идет Вася, эдакий крепыш сурового вида, которого в детстве уронили с подоконника, и посему теперь с парнем крайне тяжело найти общий язык. После следует Егор, не пренебрегающий носить женские колготки и использовать в повседневной речи слова «милый» и «противный».
На сладкое остались три девчонки, на любой вкус. Глаша готова без проблем станцевать стриптиз во время застолья. Марине не по душе солдатская униформа, и ей не терпится сорвать с себя одежду. А Яна такая горячая… как пельмени. Одним словом, компашка еще та собралась!
А заведует всем прапорщик Рубайло, выполняющий функцию рассказчика армейских баек. «Разберусь как следует и накажу кого попало»! «Перед вами целый прапорщик стоит»! В общем, вы поняли.
Играется в «За стеной 2» весело и непринужденно. Видеоклипы эротического содержания и встроенная игра в карты на раздевание идут только в подспорье. И все же постарайтесь стать популярным как среди участников, так и у зрителей шоу! ■



▲ Эх, Глаша, Глаша! А я же так старался...



▲ Вся великолепная шестерка в сборе. Скоро кого-то уже отправят домой.

РЕЗЮМЕ

/7,0/

Единственный минус этой веселой игры – за вашими успехами не наблюдают миллионы телезрителей.

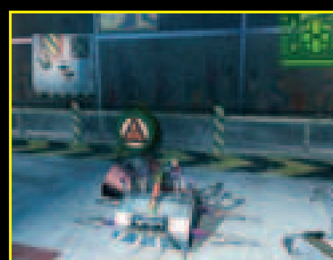
СТРАНА ИГР

ROBOT WARS: Extreme Destruction

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, GBA **ЖАНР:** action **ИЗДАТЕЛЬ:** BBC Multimedia **РАЗРАБОТЧИК:** Futuretech Inc.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель **ОНЛАЙН:** http://www.bbc-worldwide.com/multimedia/gaming/

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Телевидение и игростроение неотрывно связаны друг с другом уже много лет. По мотивам посредственных телепрограмм создаются посредственные игры. Но по мотивам посредственных игр никакие передачи не создаются. И это очень хорошо, потому что бездарных поделок хватает и без них. Не так давно на прилавках появилась игра Robot Wars: Extreme Destruction, созданная по мотивам популярного телешоу. Давайте взглянем, сможет ли это событие изменить ситуацию.
Robot Wars является культовой программой канала BBC. В свои лучшие времена она собирала у голубых экранов около четырех миллионов здоровых людей. Представляла она собой битву роботов, собранных из того, что Бог пошлет. Бог (в лице продюсеров) обычно посылал совершенно невероятные узлы и агрегаты. В итоге на арене сходились, например, гигантские гибрид миксера и кофемолки и внебрачный сын микроволновки и яйцерезки. Иногда складывалось впечатление, что кто-нибудь догадается провести соревнования настоящих титанов - морозильника и обогревателя. Мне всегда было интересно узнать, кто же победит в их схватке, если горячее существо Обогреватель поместить внутрь ледяного создания Морозильника. К сожалению, до этого пока никто не додумался, и поэтому всем приходилось любоваться жесточайшими схватками монструозных роботов и восхищаться, как по боевому полю, слегка попахивая, мчится что-то, что отдаленно напоминает трактор.
С появлением игр Robot Wars (а до Extreme Destruction была еще Robot Wars: Arenas of Destruction) мы получили возможность не только наблюдать за подобными баталиями, но и участвовать в них. Как участвовать? Очень просто: собираем из огромного набора запчастей монстра или выбираем его из списка, в котором есть реальные участники телешоу, отправляемся на один из восьми уровней и боремся за выживание. Конечно, за выживание роботов-противников с наших арен. Бороться можно по-разному: среди десятка типов соревнований есть даже сумо и футбол. Выглядит все достаточно симпатично, а иногда даже и забавно. Интересно? Первые 15 минут. После начинаешь удивляться, от чего же находятся в полном восторге телезрители. Смотрим. Удивляемся. Говорите, четыре миллиона фанатов не могут ошибаться? Могут! ■





▲ В схватке «бегемота» и «божьей коровки» победит самый безжалостный. А бегемоты, например, никогда не отличались жестокостью.

РЕЗЮМЕ

/5,5/

Игре не хватает сущих пустяков: чуть более качественной графики, чуть большего разнообразия. В остальном она почти хороша. Но все знают – «почти» не считается.

СТРАНА ИГР



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
PRISONER OF WAR™
ПОБЕГ
ФИРМА «1С»
Codemasters
GENIUS AT PLAY
wide :games
NIVAL INTERACTIVE

СЛЕПАЯ ЯРОСТЬ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Медиа-Сервис 2000 ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Fluid Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P 200, 64MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.media2000.ru/

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Знали бы вы, каким успехом пользовался у моих друзей в детстве зубодробильный мега-хит Double Dragon! Формула популярности поистине гениальна: минимум сюжетных интриг, простота игрового процесса, и, главное, на первых ролях – прожженные проповедники уличного мордобоя, а на их пути – бесчисленные орды плохих парней.

В нынешнее же время достойных представителей жанра beat'em up даже по пальцам пересчитать не удастся. Их попросту нет. «Слепая ярость», известная на родине как The Rage, – одна из робких попыток возродить традицию уличных боев без правил.

Сюжетная завязка сразу настраивает на агрессивный лад. Посудите сами, в местном клубе одной девушке не из самых лучших побуждений подмешали в стакан какую-то гадость. Очнулась любительница текилы уже на больничной койке. Четверо самых преданных друзей тут же выходят на тропу войны. Кто-то же должен проучить «шутников»!



Стрелять из ракетницы – не самый честный способ.



Через пару мгновений машина взлетит на воздух. Меньше на ней надо было прыгать.

На выбор предлагаются Макс, чем-то похожий на Акиру из Virtua Fighter, чернокожий амбал Альфред, пафосный дядя Брюс и Лиза. Просто Лиза. Узнать характерные черты этой особы я предлагаю уже вам самим.



Когда героя окружают несколько противников, имеет смысл использовать суперприемы.

Каждый персонаж отличается скоростью передвижения, выносливостью и техникой используемых приемов. На самом деле, внешность – также вполне неплохой фактор, которым можно руководствоваться при выборе героя. Особенно если учесть то, что какую-нибудь бейсбольную биту ребята держат с одинаковой уверенностью.

Графическое оформление оставляет желать лучшего, в основном изза обилия невзрачных текстур. Зато порадовал мощный саундтрек, готовый баловать играющих откровенно тяжелыми композициями. ■

РЕЗЮМЕ

/5,0/

Игра в стиле и духе незабвенной Fighting Force. Какие-либо комментарии излишни.

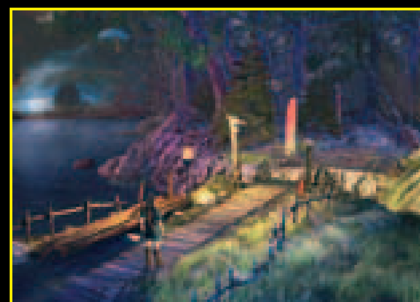
СТРАНА ИГР

ТОРГАЛ: Проклятие Одина

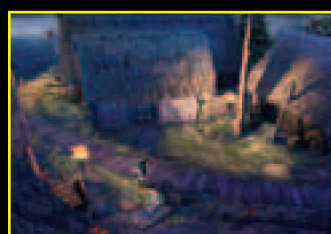
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Медиа-Сервис 2000 ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Cryo Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 300, 64MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.media2000.ru/

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Curse of Atlantis: Thorgal's Quest заметно выделяется из линейки квестов-близняшек от Cryo Interactive. За основу проекта взяты весьма популярные в Европе комиксы Росинского, и посему виновнице обзора больше всего подходит определение эдакой интерактивной книжки. Сюжет игры повествует о Торгале, который из-за сильного шторма застрял в деревушке викингов, и не может вернуться к своей семье. Зашедший на огонек седовласый мудрец Норал предупреждает героя о грядущей опасности и показывает зеркало, в котором каждый может увидеть свое будущее. Перед глазами Торгала всплывает картина, как он поражает стрелой своего сына Джолана...

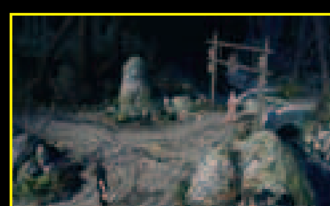


Чтобы попасть в лес, необходимо развести мост. Только бы рычаг найти...



После беседы с женщиной Торгал продемонстрирует свое умение стрелять из лука.

В то время как вы будете решать различные головоломки и вникать в долгие беседы с персонажами, перед вами станет постепенно вырисовываться вся сюжетная линия. Интерфейс интуитивно понятен: левая кнопка мыши отвечает за передвижение и взаимодействие с объектами, а правая служит проводником к инвентарю. Все предметы на экране при наведении на них курсора недвусмысленно подсвечиваются.



Большинство задачек не представляет особой сложности, и их решения вполне закономерны. Как пример, чтобы выманить хозяина обители на улицу, следует лишь освободить язычок колокола, звон которого и привлечет внимание. После этого необходимо хорошенько пошарить по дому и отыскать квестовый предмет.

Графическое исполнение заслуживает особых похвал. Всему виной детализированные отрисованные бэкграунды, на которых себя прекрасно чувствуют трехмерные персонажи и объекты. Приятная музыка и обилие звуковых эффектов слаженно работают на создание атмосферы. ■

РЕЗЮМЕ

/6,5/

Неплохая приключенческая игра от небезызвестной Cryo, посвященная любителям скандинавской мифологии.

СТРАНА ИГР

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

TAZ WANTED

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Infogrames ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Blitz Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500, 32 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.blitzgames.com/

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

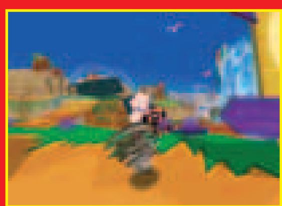
Ленин глубоко заблуждался, когда говорил, что из всех искусств для нас важнейшим является кино. На самом деле, для нас гораздо важнее мультипликация. Именно поэтому мультгерои буквально толпами валят на экраны мониторов. Раньше я думал, что игры по мотивам мультфильмов бывают хорошими и плохими. Теперь я знаю, что они бывают хорошими и от компании Blitz Games. Свою уверенность я приобрел вместе с игрой Taz Wanted.

В проекте «Требуется Тазик» игроки не смогут вдоволь пошалить со средствами гигиены, такими, как тазики, умывальники и мочалки. Им предоставляется замечательная (на первый взгляд) возможность взять в руки управление Тасманским Дьяволом – очаровательным героем культового мультсериала. Однако с последующими взглядами замечательность этой возможности стремительно снижается.



▲ Разобраться с быком было несложно – уровень AI противников не превышает комнатной температуры.

В Taz Wanted Дьявол изображает роль примерного семьянина, чью, с позволения сказать, супругу похитили мерзкие злодеи. Видимо, наивные негодяи не подозревали о наличии у жертвы шоу-бизнеса законного мужа. Скорее всего, это произошло из-за того, что похищенная сама не торопилась раскрыть его присутствие. Эта воспитанная дама понимала, что, как и другие вторичные половые признаки, мужа не следует показывать первым встречным. Иначе эти встречные могут получить серьезные душевные или физические травмы. Однако опасения супруги господина Дьявола были преждевременными.



Хотя Taz Wanted является action-игрой, ее главный герой на пути к спасению жены преимущественно занимается разгадыванием несложных головоломок и изучением стандартных уровней. В результате игровой процесс становится до безобразия скучным. Его можно было бы скрасить, если, например, разработчики пригласили бы для участия в игре цыган. Но если бы те и появились в Taz Wanted, то, вероятно, посмотрели бы по сторонам, сказали: «Скучно у вас что-то!» – и гордо удалились. К сожалению, любители неторопливых action-игр также не смогли бы насладиться проектом – благодаря виртуальной камере процесс спасения супруги Дьявола превращается в настоящую пытку. Результат у нее один: приходит понимание, что важнейшее искусство – все-таки мультипликация. Но не компьютерные игры по ее мотивам. Глядя на Taz Wanted, можно подумать, что это вообще не искусство. ■


И Н Т Е Р Н Е Т
(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574
PC
$ 59,99
EverQuest: The Planes of Power Collector's Edition с Firiona Vie Figurine
$ 18,99
Medal of Honor: Allied Assault: Spearhead Expansion Pack
$ 22,99
Anarchy Online: Notum Wars
$ 59,99
Sid Meier's Civilization III: Play the World
$ 199,99
Jstck/ ACT LABS Force RS
$ 59,99
Earth and Beyond
$ 79,99
Asheron's Call 2
$ 79,99
Diablo Battle Chest
$ 89,99
The Sims Online
$ 55,99
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles
$ 64,99
Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002
$ 72,99
Age of Mythology
Need for Speed: Hot Pursuit 2
$ 21,99
$ 89,95
Unreal Tournament 2003
$ 79,99
Neverwinter Nights
$ 109,99
EverQuest: Gold (Collector's Edition)
$ 229,95
Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB
СКОРО
НОВЫЙ ГОД !
e-sh
http://www.
$ 314,99$ / $ 349,99*
XBOX
$ 149,99*
The House of the Dead 3 с Mad Catz Blaster
$ 89,95*
Shenmue II
$ 85,99*
James Bond 007: NightFire
$ 55,95
DVD Movie Playback Kit
$ 83.99*
Sega GT2002
$ 124,99
Беспроводный джойстик/2.4GHz Logitech Cordless Controller
$ 83,99*
The Thing
$ 87,95/$ 83.99*
Halo: Combat Evolved
$ 87,99*
Tom Clancy's – Splinter Cell
$ 209,99$ /$ 259,99*
NINTENDO GAMECUBE
$ 39,99
Memory Card 251
$ 83,95*
Metroid Prime
$ 87.95/83,95*
Star Wars : The Clone Wars
$ 83,95*
Resident Evil 0 (Zero)
*-цены для американских версий


М А Г А З И Н
(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574
$ 89,99
MechWarrior 4: Mercenaries
$ 49,99
Quake III: Gold Edition
$ 259,99 (PAL, RUS) / $ 269,99*
$ 83,95*
Mortal Kombat: Deadly Alliance
$ 105,99
Беспроводный джойстик/2.4GHz Logitech Cordless Controller
$ 52,99/$ 83.99*
Ratchet & Clank
$ 79.99*
Contra: Shattered Soldier
PlayStation.2
$ 83,99/$ 79.95*
TimeSplitters 2
Grand Theft Auto: Vice City
$ 59,99/$ 79.99*
$ 83,99 /$ 79.99*
Colins Mc'Rae Rally 3
$ 15,99
Chameleons for PlayStation 2 (цветные накладки)
$ 56,99/$ 83.99*
The Lord of the Rings: The Two Towers
$ 79,99
Network Adapter
$ 55,99/$ 79.99*
Kingdom Hearts
shop
w.e-shop.ru
ЗАКАЖИТЕ ПОДАРОК
УЖЕ СЕГОДНЯ!
The Legend Of Zelda: A Link to the Past
$ 56,99
$ 55,99
Metroid Fusion
GAME BOY ADVANCE
$ 95,99
Metroid Fusion
$ 33,95
(Blizzard) Diablo II Baseball Cap
$ 90,99
Grand Theft Auto: Vice City – Soundtrack Box Set
$ 55,99/ 83.95*
Super Mario Sunshine
$ 29,99
Onimusha 2: Samurai's Destiny: Yagyu Jubei Figure
$ 79,99
Адаптер/ Broadband Adapter
$ 75,99
Metal Gear 2: Snake Zippo(R) Lighter Case Set
Final Fantasy X: Tidus Silver Watch
$ 99,99
$ 25,99
(GL) Футболка "Procedure Drinks" с логотиопм "Хакер", темно-синяя, черная
(Bungie) Halo: The Fall of Reach
$ 83,95*
Phantasy Star Online Episode I and II
$ 25,99
(ORIGIN) Ultima Online: Lord Blackthorn Figure
$ 13,99

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

ГЕЙМЕРУ ОТ ГЕЙМЕРОВ

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ DOLSER@GAMELAND.RU

КОНКУРС ЛЮБИТЕЛЬСКИХ ИГР '02

Вот и завершился второй Конкурс Любительских игр, проводимый «Страной Игр», «МедиаХауз» и MultiHOST.ru. Первые впечатления? Если кратко, то уровень присланных проектов заметно вырос. Как по объему отдельной игры (в мегабайтах), так и в плане профессионализма разработчиков...

География присланных на Конкурс работ оказалась широкой – Россия, ближайшее зарубежье, Израиль, Канада и США. Радует изобилие жанров – action'ы, RPG, стратегии, квесты, логические игры.

Если судить по почти сорока играм, что пришли в редакцию, самым массовым любительским проектом может считаться небольшая (на 5-7-10 экранов) двухмерная аркада. Однако способов ее программной реализации много – от Macromedia Flash и готового конструктора игр до движков собственной разработки.

Теперь коротко о самых удачных проектах.

БОЛЬШИЕ ИГРЫ

«БУХЛО»

Видеоквест «Бухло» – еще одна разработка любительской студии «Корбан Лазер Геймс» (г. Коренево, Московская область). Напомним, что их проект – квест «Палач» – завоевал Первый приз на прошлогоднем Конкурсе Любительских игр.

«Бухло» – пародия на популярные голливудские фильмы – «Мумия» 1 и 2. Однако в отличие от заокеанского прототипа, действие перенесено на родную почву, а декорациями стали знакомые среднерусские перелески и урбанистические пейзажи небольшого подмосковного городка. Понятно, что мотивация и поступки героев также приближены к условиям обитания молодежи в современной России (карты, выпивка, тусовки, драки...).

Несмотря на провоцирующее название, «Бухло», по мнению авторов, не может считаться «пропагандой спиртных напитков». Александр Кукушкин и Святослав Усков (ругать их по адресу **korenevo2000@mail.ru**) полагают, что их игра – «поучительный урок для всех молодых людей, которые сами губят свою и без того короткую жизнь!» Активная жизненная позиция авторов явственно вытекает из неприятия ими многих реалий жизни молодежи, протекающей вдали от столичных соблазнов, в небольших городках и деревнях. Неожиданная концовка игры – символ такого подхода...

В качестве актеров в «Бухло» задействованы реальные люди, живущие в Кореневе. Съемки проходили в квартирах. Лексика персонажей и обсуждаемые темы также взяты непосредственно из жизни – что называется, «с пылу, с жару». Хотим предупредить всех, кто скачает и установит эту игру: приготовьтесь, тут нас не ждет ни литературный русский, ни милые картинки. Все достаточно сурово, а потому «Бухло» не рекомендуем детям моложе 16 лет!..

Пара слов об установке игры и управлении. Необходимо скачать 370 MB (**http://www1.gameland.ru/post/20158/buchlogame.zip**) и распаковать архив в корневую директорию жесткого диска. Запускаемый файл – project1.exe. Управление самое простое – мышь. Если изображения нет, а идет только звук – установите драйверы DivX из папки D4Codec. Всем желающим понять, как создаются такие игры – смотреть avi-шку kak eto bulo.avi.





ПЯТЕРКА ПРИЗЕРОВ

Need For Kill – Гран-при (8000 рублей + сервер на 100МБ + DarkBASIC)

«Тайна Российской Монархии» – Первый приз (5000 рублей + DarkBASIC)

«Бухло» – 2-ое место (3000 рублей + DarkBASIC)
BattleCry – 3-е место (500 рублей)

Bookers: BookLand Fantasy – 4-ое место (500 рублей)

«Элузис», «Монстры», «Поиск» – 5-ое место (500 рублей)

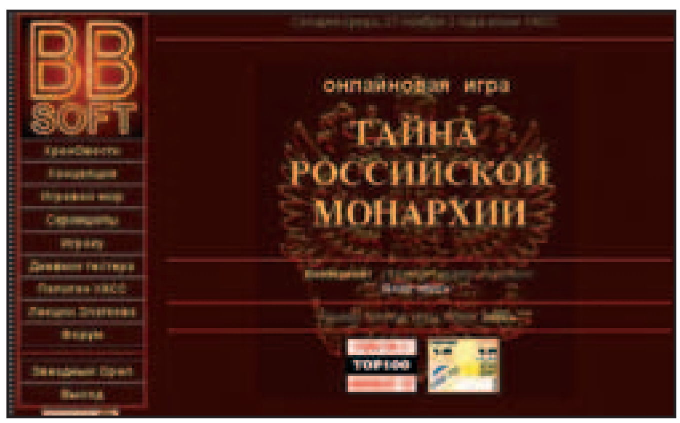
(Подробности на www.gameland.ru)

«ТАЙНА РОССИЙСКОЙ МОНАРХИИ»

«Тайна Российской Монархии» (ТРМ) – первая часть проекта «Махакала» (Михаил Басков и др., г. Самара, **http://att.sama.ru/uass/**). В этой игре использованы идеи о природе пространства и времени известного российского фантаста Василия Головачева из дилогии «Смутное время». Кстати, на использование интеллектуальной собственности Василия Головачева разработчики проекта получили официальное согласие писателя.

Технически игра довольно современна и реализована на основе трехслойной клиент-серверной технологии: («тонкий» клиент – сервер приложений – база данных). Для интересующихся сообщаем тактико-технические данные проекта: сервер приложений «Байконур» от Epsylon Technologies (Россия), серверные программы – оригинальной разработки для Windows 2000, написаны на «Дельфи», клиентские – JavaScript+DHTML, база данных – IB6. Интервал синхронизации игрового мира – 10 секунд.

В основе сюжета ТРМ лежит фантастическая связь между благополучием и могуществом России и некоей коллекцией портретов русских монархов, хранившейся до революции в Зимнем Дворце. Поиски коллекции привели главного героя – Валерия Барсова – в тихий русский городок Жуковск. Он был близок к разгадке тайны, когда апокалиптическое событие изменило ход истории. В результате научных экспериментов наших далеких потомков из-под земли появилась циклопическая Башня – «проекция» экспериментальной установки будущего на наш мир. Волею судьбы портреты коллекции оказались разбросанными по

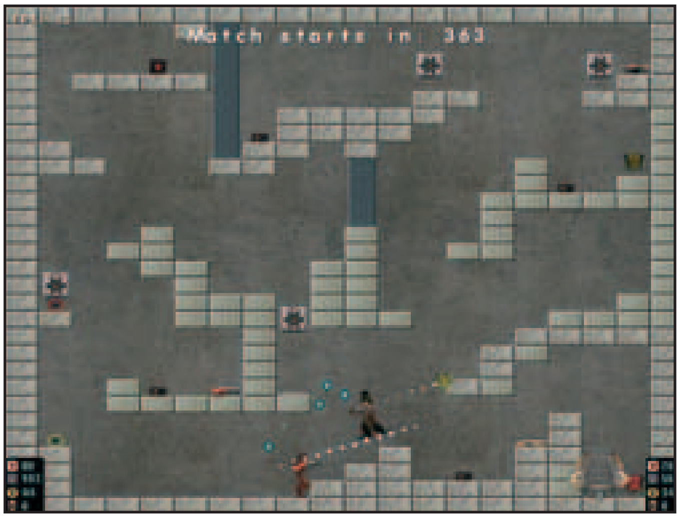


«Тайна Российской монархии»: единственная чисто онлайновая игра, присланная на Конкурс.

иным временам, и герои ищут их, чтобы, объединив в исходный набор, произнести магическое заклятие, которое вернет земле русской былое величие, а народу – достоинство...

Клиент ТРМ обеспечивает псевдо-3D вид от первого лица, перемещение и смена видов идет по локациям, а не непрерывно. Это, конечно, не всем понравится. Правда, локаций много – более 10 тысяч. ТРМ имеет нелинейный сюжет, определяемый поведением персонажей, неплохие средства коммуникации между игроками (чат, пейджер, почта), есть деньги и оружие 20 и 24 веков. Драться можно не только с монстрами, но и с другими игроками (в пошаговом режиме и только в «Стволе»).

Конечно, не все персонажи непременно должны странствовать по временам и сражаться с киборгами, охраняющими экспериментальную установку. Они могут просто жить, общаться друг с другом или с немногочисленными NPC, сражаться с монстрами, населяющими видоизмененную реальность Башни. Однако чтобы не умереть с голода, персонаж должен зарабатывать себе на пропитание, добывая и продавая полезные предметы, выполняя квесты.



Need For Kill: у этого проекта есть все, чтобы стать хитом Рунета.

Более того, прежде чем начать освоение игрового мира, герой должен выполнить привычные действия, у которых есть эквивалент в реальной жизни: зарегистрироваться в милиции, найти жилье, работу, завести контакты с местными обитателями и т.д. И уж потом, заработав денег, купив оружие и снаряжение, он отправится в фантастический мир. Для всего этого в Жуковске имеется соответствующая инфраструктура. В итоге игра нашла поклонников – в «ТРМ» около 120 ежедневно играющих геймеров.

«Тайна Российской Монархии» – неожиданный проект для Рунета, его даже как-то трудно оценить однозначно. Минусы устаревшей графики, отсутствия звука (!) перекрываются необычным сюжетом и эффектом присутствия-погружения, возникающего через пару часов игры. Наверное, ТРМ понравится далеко не каждому, но уж если вы любитель фантастики и поклонник Головачева, то игра увлечет вас надолго, если не навсегда. Ибо, как пишут разработчики, «цель игры – свободное общение поклонников творчества ВВГ в рамках миров, построенных на основе его идей...»

NEED FOR KILL

У 3d[Power] На разработку этого двумерного брата Quake'а (г. Москва, **http://powersite.narod.ru/nfk000.htm**, 4000 KB) ушло более восьми месяцев. Время не было потрачено зря – в Need For Kill (NFK) присутствует главное: азарт и дух соперничества, свойственные прародителю. Как признается 3d[Power], он «пытался сделать игру максимально киберспортивной, очень много внимания было уделено балансу...». В NFK тщательно воссозданы предметы и оружие из Q3A (аптечки – из Q1). Более того, сами карты весьма схожи с оригиналом и представляют собой как бы вертикальный срез знаменитых dm-арен. В итоге мы имеем нечто забавное и совершенно невероятное – многие тактические приемы и навыки, приобретенные в Q1-Q3A, работают и в NFK!

Кроме того, есть консоль (для ввода команд), рокет и гренадо джампы, запись и просмотр демок и т.п. У NFK неплохой редактор уровней (карт), разрешено импортировать в игру свои модели игроков.

Поддерживается мультиплеер – до 8 игроков (IPX, TCP/IP, модем, direct cable). Любителей «запускать сервера» заинтересует режим dedicated сервер, с регулировкой степени синхронизации (аналогично rate в Q3). Кроме этого, поддерживается одновременная игра двух соперников за одним компьютером (hot seat). Есть так называемые trix-арены – особые карты, которые надо пройти на скорость, а записанную при этом демку представить на powersite.narod.ru. Там – сводная таблица рекордов trix-арен. Самое приятное, что сетевой народ уже оценил игрушку – загляните на

ЧТО НОВОГО У КОМПАНИИ «МЕДИАХАУЗ»?

На вопросы журнала отвечает PR-менеджер «МедиаХауз» Марина Новикова.

СИ: Какие новые продукты для игроманов вы издаете и готовите к изданию?

МХ: Сейчас «МедиаХауз» один за другим разрабатывает и локализует несколько игровых проектов. Новое виртуальное пространство откроется для российских геймеров благодаря приходу норвежской Anarchy Online. The Notum Wars – первой трехмерной масштабной многопользовательской онлайновой ролевой игры (MMORPG) в оригинальном научно-фантастическом оформлении. Причем одновременно с мировой премьерой в США и Западной Европе. Стильный квест с огромной долей юмора – «Тони Крутони. Бешеная тыква» – итальянская разработка в американском стиле. Российская разработка – аркадная игра «Адский субботник» – имеет все шансы стать новой качественной игрой.

Расширяется линейка продуктов DarkBasic – в начале следующего года российским пользователям станет доступна профессиональная версия – DarkBasic Pro. Для тех, кто уже хорошо знаком с DarkBasic выходит DarkBasicArchive.

СИ: Что же пользуется наибольшим спросом?

МХ: Лидером продаж и героем всех выставок по праву остается DarkBasic. Уже год он удерживает первое место в рейтингах продаж коробочных продуктов и не собирается его никому уступать. Благодаря DarkBasic впервые в истории компьютерных игр любой пользователь получает легальную возможность создавать профессиональные программы на обычном компьютере, постепенно осваивая BASIC. Каждый желающий создать собственную игру, работая с DarkBasic, получает в свое распоряжение разнообразие жанров, система поддержки MP2/MP3, MIDI, AVI и 3D звуковых эффектов, загрузка и сохранение файлов в любых графических форматах и, главное, реальные игры с исходными кодами. Программа DarkMatter содержит дополнительные библиотеки текстур и 3D моделей для DarkBasic.

На основе DarkBasic был создан «Конструктор 3D игр». Любой пользователь, даже не владеющий основами программирования, имеет возможность создать игру в любом из восьми жанров при помощи обширных библиотек анимированных 3D-объектов и текстур. Следующим в семействе программ DarkBasic идет DarkBasicArchive – наиболее полная коллекция файлов DarkBasic. А продвинутым геймейкерам адресован DarkBasic Professional, релиз которого намечен на начало следующего года.

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

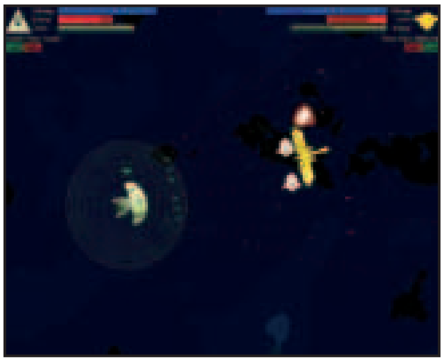
http://powersite.narod.ru/nfk_community.htm и вы все поймете.

BATTLECRY

SBSlayer (Ростов-на-Дону, http://www.angelfire.com/rnb/games0/index.htm, 30 MB) уже участвовал в Первом Конкурсе игр и занял тогда 4-ое место. BattleCry – новый проект. Это трехмерный файтинг с одиночным и hot-seat режимами. Игра получилась динамичной, оригинальной, с хорошим звуком и приличной графикой. Движок поддерживает много современных эффектов, имеет открытую структуру. Таким образом пользователи смогут полностью настраивать управление персонажами, менять силу ударов, количество жизней, звуки/музыку, импортировать новых персонажей и уровни, созданные и анимированные в 3DsMax'е.



BattleCry: проект от постоянного участника Конкурсов любительских игр.



U–Space: режим мгновенного боя (Dogfight) введен для самых нетерпеливых.

U-SPACE: CLOSE ENCOUNTERS

Вечная классика – источник вдохновения для новых проектов. Алексей Харьков (Израиль, http://www.ambulocetus.com), воодушевленный воспоминаниями об AlienMe, Strange Adventures In Infinite Space и, конечно же, культовой Star Control II (вау, десять лет тому назад...) пошел значительно дальше «первоисточников». Современная графика, отличный звук, отменная динамика боя удачно сочетаются в U-Space с исследованиями и освоением планет и звездных систем. Главное отличие от SCII – бо-

ВЕБ-ХОСТИНГ В РУНЕТЕ


ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ
Отныне
и
навсегда -
спасительница мира
- Китти Хоук!
Жанр:
Action/Adventure
• Богатый арсенал оружия.
• Четко проработанная 3D графика.
• Комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре.
• Главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит.
• Удобное управление.
• Потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей.
JoWooD Productions
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2002 SIMILIS. © 2002 "Руссобит Паблишинг". © 2002 "JoWooD Productions" Software AG.
Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 .
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

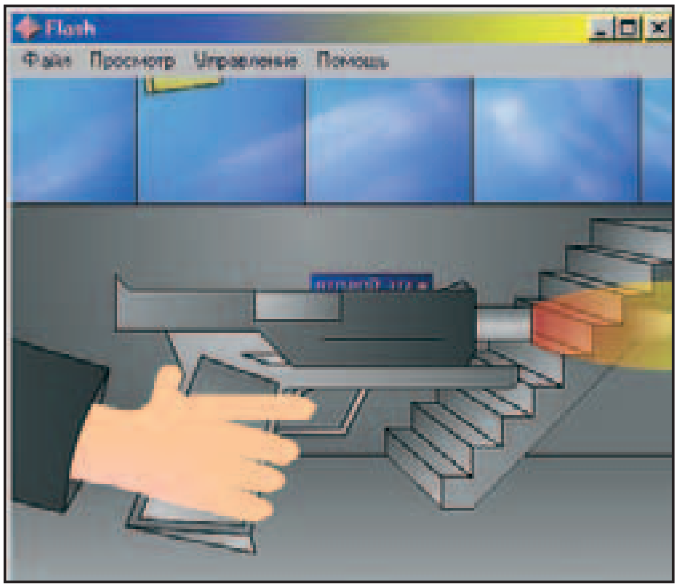
лее двух участников боя, космически базы-матки и расширенный арсенал. А главный плюс – открытый формат проекта: любой, даже далекий от программирования человек, может добавлять в U-Space новые корабли, оружие, аудио и графические эффекты и даже писать собственные компании...
К сожалению, присланная бета-версия пока не отличалась стабильностью, а также дружественным пользователю интерфейсом...

BOOKERS: BOOKLAND FANTASY

Графикой и звуком Bookers: BookLand Fantasy (**http://www.mipstudio.ru**) очень напоминает игры середины 90-х. Игра добрая, полна сказочных и магических приключений. Действие – неспешное. После каждого эпизода открывается ответ на один из вопросов, которые беспокоят главного героя – ожившая книжка (!), странствующая по наполненному враждебными и дружелюбными обитателями миру страны BookLand...
В конце, после опасных и порой смешных путешествий игроку откроется тайна, лежащая в основе сюжета.
Весь проект осилила группа «МИПС» (**http://www.mipstudio.ru**) из двух 15-летних программеров – Георгия Чухина и Михаила Новикова (Санкт-Петербург).

МИНИ-ИГРЫ

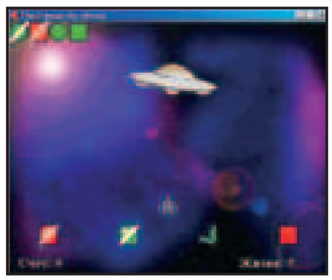
В этой категории отметим 16-летнего Яна «Trion» Шевченко (**http://www.trioncom.narod.ru**, г. Находка) и 15-летнего Эдуарда «Green Dope» (Рига).
Первый – автор забавной Flash-игрушки – «На Грани Смерти»-2. Аркада с элементами квеста отличается хорошей озвучкой, простым управлением и динамизмом локаций. В «На Грани Смерти»-2 есть возможность сохраняться (только с начала уровня), а архив с игрой весит всего 505 KB.
Эдуард порадовал Killer 2: Justice Above All (3-я миссия). За 1034 KB контента наемный убийца, у которого ещё осталось чувство справедливости, должен исправить свою ошибку в Токио – убрать-таки Красного Барона. Геймплей разнообразит то, что первого встречного убивать нельзя: стреляем, только если в правом верхнем углу – изображение оружия...
Жаль, что таких разработок прислано немного – Flash-игры могут найти немалый спрос на развлекательных сайтах Рунета, промо-дисках и не только.



«На Грани Смерти» – поединок хорошего киллера и плохого босса мафии.

МИКРО-ИГРЫ

Самые маленькие – это, конечно же, текстовые игрушки. Илья «Trust» Барбашов, 13-ти лет, прислал симулятор Симпсонов. Главная цель The Bart Game (196 KB) – не дать помереть Барту Симпсону от голода, скуки или сесть в тюрьму после неудачного ограбления банка.



Eluzis: в основе боев в космосе... логическая карточная игра.

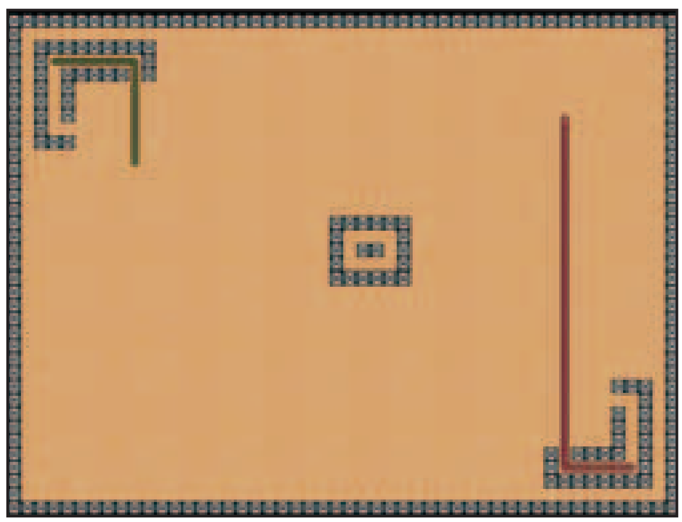
Другим примером может стать «Игра против...» (Анатолий Костырев, г. Москва, 300 KB) – интеллектуальная забава, сделанная по типу скончавшейся телевикторины «Народ против...», но без ограничения раунда по времени. Количество вопросов невелико, всего около 100, однако рассчитаны они на настоящего эрудита...
Студентам можно порекомендовать конкурсную работу Boris'а (г. Москва, **http://chat.ru/~challengerpc/sessia.zip**). Что вопросы, что варианты ответов – надорвешь живот от хохота!

САМЫЕ ПЛОДОВИТЫЕ...

У нашего Конкурса – прочные традиции. Как и полгода назад, первую заявку прислал Виктор «Vitor» Осипов. На прошлом Конкурсе Виктор озадачил портом с «Электроники» Space Bridge (муравьи скачут по камням через речку) и еще парой аналогичных игр, в результате чего получил поощрительный приз «За плодовитость». Не изменяет себе он и теперь: присланные AVTOSLALOM, Eggs, «Футбол» – очередные порты на PC карманной приставки «Электроника» (**http://www.vitor-ovs.chat.ru/games.htm**).
С Vitor'ом спорит Владимир Левченко (Снежинск, Челябинская область). Он тоже прислал три игры, однако его «Элузис», «Монстры» и «Поиск» – по-настоящему оригинальные разработки. Особенно понравилось, то, как творчески использовал Владимир алгоритм «Элузиса» из «Математических головоломок и развлечений» Мартина Гарднера. У Гарднера – карточная игра, а у В. Левченко получился шутер в космосе!
В итоге именно Владимир Левченко получает награду «За плодовитость». ■



Bookers: BookLand Fantasy – находка для тех, кто испытывает ностальгию по 90-ым...

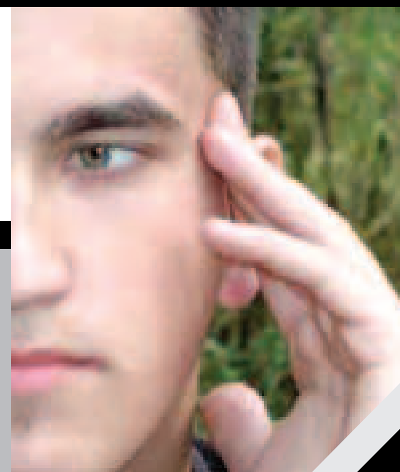


Cuper Worms: типичный представитель массового геймерского творчества.

ПЕРВЫЙ КОМ БЛИНОМ, КИБЕРСПОРТ: ПОПЫТКА НОМЕР ДВА

Приветствуем вас, уважаемые читатели «СИ». Каемся, до недавнего времени разделу «Киберспорт» мы уделяли слишком мало времени, полностью положившись на ведущего редактора. И как результат – «Киберспорт» стал малоинтересен, по крайней мере, так нам самим кажется. Но мы исправляемся, и с этого номера все изменится. Мы будем знакомить вас с киберспортсменами со всех уголков мира, чтобы было понятно какой такой «...Death проиграл лишь опытному квейкеру из Голландии – if22...». А знаменитые «отцы» в свою очередь поделятся с вами некоторыми своими приемами. Уделим мы внимание и практике. Отныне в каждом журнале появятся советы по ведению игры на разных картах, уровнях в самых распространенных кибердисциплинах. При наличии обратной

КИБЕРСПОРТ V.0.2

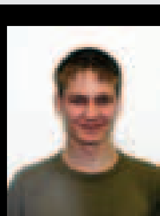


ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

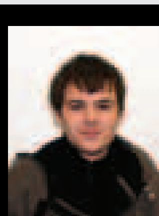
Всем привет! Меня зовут Роман «Polosatiy» Тарасенко, мне 21 год. Я увлекаюсь киберспортом уже как четыре с половиной года, полтора года из которых я играл в Quake2, а оставшийся период – в Quake3:Arena. За долгую киберспортивную карьеру я принял участие в более 70 турнирах по этим играм, становился чемпионом России по Quake2 и Quake3, а также чемпионом Европы в командном зачете и серебряным призером чемпионата Европы в дуэльных состязаниях. Я постараюсь воплотить накопленный опыт в рубрике «Киберспорт» в моем любимом журнале, так что приятного вам чтения!

Немногие читатели понимают, как можно развлекаться с помощью компьютерных игрушек и считать это занятие спортом. Сначала я попытаюсь объяснить, что же такое киберспорт. Рассказывает Генеральный секретарь Федерации Компьютерного Спорта России, Константин Сурконт:

«Федерация компьютерного спорта России образована 24 марта 2000 года. ФКС России – в первую очередь часть единой государственной спортивной системы, традиции которой создавались десятилетиями. И основная задача Федерации в развитии киберспорта на сегодняшний день – вывести киберспорт из подполья, превратить его из субкультуры в настоящую спортивную дисциплину, создать традиции и иерархии киберспорта, соответствующие российскому законодательству и традиционным спортивным понятиям. В будущем это даст возможность современным игрокам и судьям в киберспорте работать по любимой специальности».



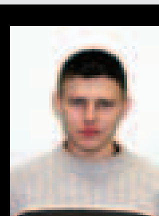
Ник: ASUSI58*Saldzy
Имя: Филимонченко Виктор
Возраст: 18 лет
Мышь: Logitech MX300



Ник: ASUSIc58*Demon
Имя: Ашихмин Дмитрий
Возраст: 19 лет
Мышь: Logitech MX300



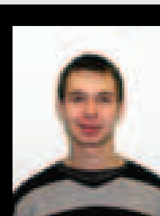
Ник: ASUSIc58*Woodzy
Имя: Шелапутов Александр
Возраст: 18 лет
Мышь: MS Explorer 3.0



Ник: ASUSIc58*DK
Имя: Буянцев Олег
Возраст: 19 лет
Мышь: MS Explorer 3.0



Ник: ASUSIc58*Noodzy
Имя: Безруков Олег
Возраст: 19 лет
Мышь: MS Explorer 1.0



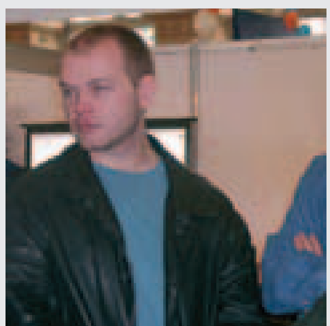
Ник: ASUSIc58*Wormsik
Имя: Клаповский Олег
Возраст: 19 лет
Мышь: MS Explorer 3.0

ДОСЬЕ



Игра: Quake3
Ник: uNkind
Имя: Алексей Смаев
Возраст: 17 лет
Город: Москва
тренируется в клубе АСВТ-2

В Quake3 играет около 1.5 лет. uNkind занял третье место на российских отборочных WCG 2002, а в Корее завоевал первое место, получив за победу 20.000 долларов. Все свое свободное время uNkind уделяет игре в Quahe3 или общению с друзьями.

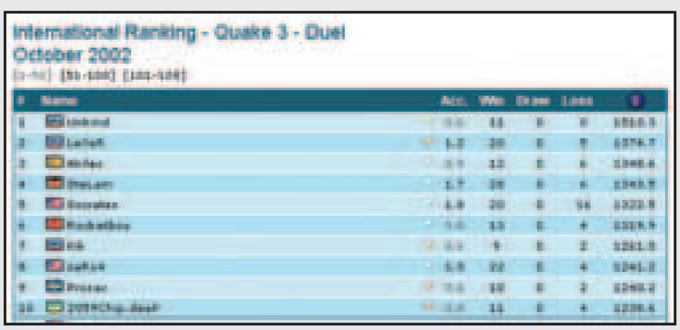


Константин Сурконт, 28 лет, Ген. секретарь ФКС России

К. Сурконт: «Вкратце киберспорт (компьютерный спорт) можно определить как игровую соревновательную активность (как умственную, так и физическую) с использованием современной компьютерной техники, начиная от обычных ЭВМ и заканчивая сложными комплексами интерактивных компьютерных тренажеров. В основной массе – это соревнования по наиболее популярным сетевым компьютерным играм, подкрепленные систематизацией результатов.

Звучит не особо захватывающе, и я объясню формулировку по-своему. Киберспорт – это когда 17-летний пацан, прогуливая занятия в школе, тратя мамины деньги на компьютерные клубы, однажды может выиграть в игру Quahe3:Arena сумму в размере 20.000 долларов. И сказать всему миру – я заработал эти деньги, занимаясь киберспортом. Я выиграл у своего противника огромную кучу денег в компьютерную игру». Эти слова хорошо применимы к 17-летнему Алексею Смаеву, который в ноябре этого года на турнире в Корее заработал, играя в Quahe3, сумму в 20.000 долларов и стал олимпийским чемпионом мира по киберспорту».

ЧТОБЫ НАУЧИТЬСЯ ХОРОШО ИГРАТЬ, НЕОБХОДИМО ПРОСМАТРИВАТЬ ДЕМОЗАПИСИ ИГР СИЛЬНЕЙШИХ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ.



связи от вас мы вполне могли бы создать нечто CyberSport FAQ, что тоже было бы очень полезно для многих из вас. И, конечно, не обойдется без уже привычных обзоров чемпионатов и турниров, хотя они и обогатятся демками (на CD) и интервью с участниками...

Другими словами, мы решили кардинально поменять внешний и внутренний облик раздела «Киберспорт», сделав его более популяризованным, приблизив к народу, и рады вам представить его ведущего... Впрочем, он сам о себе расскажет.

Редакция «Страны Игр»

ASUS|C58*DEMON: В COUNTER-STRIKE ОЧЕНЬ ВАЖНО ПРИ СТРЕЛЬБЕ ЦЕЛИТЬСЯ В ГОЛОВУ – ЭТО САМЫЙ БЫСТРЫЙ СПОСОБ ПОРАЗИТЬ СОПЕРНИКА. ТАКЖЕ ПРИ СТРЕЛЬБЕ В СИДЯЧЕМ ПОЛОЖЕНИИ ВАШИ ПУЛИ ЛЕТЯТ ТОЧНЕЕ. СТРЕЛЯТЬ ЛУЧШЕ ПО 2-3 ПАТРОНА, ОСОБЕННО ИЗ ТАКИХ ПУШЕК, КАК AK-47, COLT M4A1, SIG552, STEYR AUG, MP-5 NAVY. НО, ПО ПРАВДЕ ГОВОРЯ, НЕ ВАЖНО, КАК ТЫ УБЬЕШЬ СВОЕГО ПРОТИВНИКА, ВСЕ-ТАКИ ГЛАВНОЕ – ЭТО КОМАНДНАЯ ИГРА.

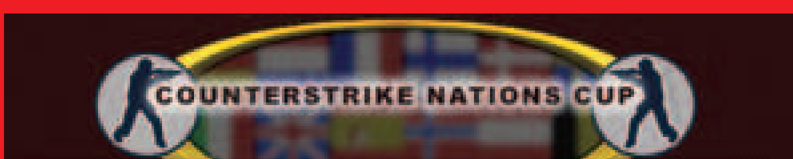
18-19 ноября в Москве прошел самый крупный после WCG 2002 турнир по Counter-Strike 5x5 – The 1st Actiononline CS Cup. Среди участников присутствовали все сильнейшие команды Москвы, а также несколько команд из Питера. Все действие проходило в интернет-кафе CafeMax, и восемь лучших команд выясняли отношения между собой не на кулаках, а с помощью компьютеров.

Победа досталась московской команде ASUS|Cyberfight, обыгравшей в финале команду eMax из Питера. Призовые места разделились следующим образом:

1 место – ASUS|Cyberfight – 500 $ + кубок
2 место – eMax.spb – 300 $ + кубок
3 место – ForZe – 200 $ + кубок

ASUS|c58*uNkind: «Чтобы играть как я, необходимо много тренироваться и иметь талант. Если вы хотите выигрывать крупные суммы в компьютерные игры, вам нужно максимально сконцентрироваться на тренировках, уделять им не менее 4-5 часов в день. Для этого наилучшим образом клуб, в котором обычно тусуются известные игроки, за счет которых можно и поднять собственный уровень игры».
Если верить словам uNkind'a, то все выходит довольно просто. Идешь в клуб, тренируешься до посинения и ты – чемпион. Но вряд ли каждому удастся подобное, так как для победы, помимо желания и свободного времени, необходимы такие качества, как реакция, ответственный подход к любимому занятию, ну и, наконец, удача. Повезет ли uNkind'у в следующий раз? Посмотрим! ASUS|c58*uNkind в данный момент занимает первую строчку в мировом дуэльном рейтинге q3 (http://www.cyberleagues.org/).

В честь победы uNkind'a на WCG 2002 команда ASUS|Cyberfight выпустила видеоролик с лучшими фрагментами игры uNkind'a на чемпионате. Взять этот ролик можно на нашем диске. ■



После завершения турнира The 1st Actiononline CS Cup команду ASUS|Cyberfight покинули два ключевых игрока, Patrick и Saldzy. Спустя некоторое время Saldzy был принят в команду обратно, а вот Patrick'a заменил очень хороший московский игрок Woodzy. После этих изменений команда ASUS|C58 по составу получилась такой же, какой была почти год назад, ну а я могу добавить: «стабильность – ключ к успеху».

COUNTER-STRIKE – САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ 3D-ШУТЕРА HALF-LIFE. В CS ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ СТОРОНЫ – TERRORISTS И COUNTER-TERRORISTS, И У КАЖДОЙ ИЗ СТОРОН СВОЯ ЗАДАЧА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТИПА КАРТЫ. ИЗ ВЫШЕСКАЗАННОГО МОЖНО СДЕЛАТЬ ВЫВОД, ЧТО COUNTER-STRIKE ЯВЛЯЕТСЯ ПРЕЖДЕ ВСЕГО КОМАНДНОЙ ИГРОЙ, В ОТЛИЧИЕ ОТ QUAKE3, КОТОРЫЙ РАССЧИТАН КАК НА ДУЭЛИ, ТАК И НА КОМАНДУЮ ИГРУ.

КИБЕРСПОРТ СОБЫТИЯ / НОВОСТИ / ТУРНИРЫ

Теперь перейду к европейским новостям. Стартовал престижный онлайн-турнир (игры проводятся по Интернету) Clanbase Nations Cup – Кубок Наций, по-нашему (http://www.clanbase.com). Русские в этом турнире представлены в четырех номинациях: Quake3 4x4, Quake3:Capture the flag (игра на флаги), Counter-Strike и женские соревнования по Counter-Strike. Да-да, даже девушки играют в Counter-Strike и получают от игры не меньшее удовольствие, чем парни.





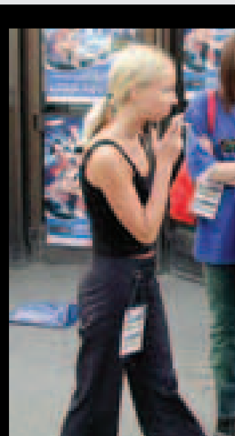
Сборная России по Q3 играла свой первый матч со сборной Дании. Состав нашей команды был таков – Polosatiy, Mikes, Shadzy, Cooller.

Все онлайновые матчи московские игроки проводят из интернет-кафе АСВТ-2, и так было и в этот раз. Пинги у русских игроков были около 60 миллисекунд против 35 у датчан, что давало заметное преимущество в игре нашим противникам и в итоге привело к поражению. Всего было сыграно три карты, и на двух из них мы уступили (карта q3dm7 – счет 123:113; q3dm14tmp – 72:128; ospdm5 – 99:108). В командах 4x4 нам победить не удалось, зато мы сумели отыграться в соревнованиях по захвату флага – Q3: Capture the flag. Россия обыграла сборную Хорватии со счетом 3:0, и вот кто защищал честь родины в тот день – Mikes, noBap, Shadzy, Andro, Diablo, Undy.


ForZe*Shadzy

Shadzy об игре Россия – Хорватия: Было трудно найти сервер с равными пингами. В итоге мы нашли сервер, где у нас были пинги 70, а у Andro и Diablo – 30 (эти игроки находятся в Германии), но хорваты начали протестовать, что у них пинг больше, и второй матч мы играли на другом сервере с пингом 100. Вторая игра получилась очень смешной так как, захватив фрал соперника, я пятнадцать минут прятался на базе и ждал, пока вернут наш флаг.

Зато женская Counter-Strike команда приятно удивила, выиграв свой первый матч против сборной Португалии с общим счетом 25:23 (20:4 на de_prodigy и 5:19 на de_nuke).



Skilla об игре Россия – Португалия: Играли мы на картах de_prodigy и de_nuke. На prodigy играли на русском сервере с нормальным пингом, а вот на de_nuke (сервер выбирали девушки из Португалии) нам пришлось попотеть. Настрой у нас был только на победу, хотя мы и немного расслабились, когда играли вторую карту. Финальный счет 25:23 в нашу пользу говорит о нелегком противостоянии. Также для нас стал сюрпризом стиль игры наших соперниц, которые постоянно ждали нас в засаде. Мы привыкли иметь дело с ребятами, которые играют совсем по-другому и не прячутся на карте.

Сборной России по Counter-Strike предстояло сыграть с еще более серьезным соперником, а именно – с чемпионом двух последних сезонов Кубка Наций, сборной Швеции. Свой первый матч русские играли в составе: Xenitron, Nook, Rado, Electric.eye, Rmk, но это не особо помогло. Уж слишком сильны были шведы, выступавшие, между прочим, не самым авторитетным своим составом. Итоговый счет – 12:24 не в пользу наших (8:16 на карте de_nuke и 4:8 на de_prodigy).

5 декабря в Москве в здании Нового Манежа прошел суперфинал первых всероссийских соревнований по виртуальным автогонкам класса «Формула-1» «Гран при Pentium® 4». Состязания проводились на специально созданной копии гоночного болида «Формулы-1», оснащенной компьютерной системой на базе процессора Intel® Pentium® 4. Перед машиной располагался проекционный экран, на который и транслировалось изображение. В качестве виртуального варианта F-1 использовалась GrandPrix 3 Season 2000 (Infogrames). Решалось же все на трассе A1-Ринг, на которой с 1996 года проходит Гран-при Австрии. Участникам предлагалось совершить две попытки (один круг), из которых выбирался лучший результат. В суперфинале приняли участие лучшие виртуальные автогонщики России, ставшие победителями региональных этапов соревнований.

Когда начались первые заезды, страсти разгорелись нешуточные. Для начала ни один из братьев Почетковых (фавориты соревнований) так и не смог преодолеть рубеж в 1 минуту 14 секунд, в то время как уже появились результаты в минуту тринадцать и даже меньше. В итоге совершенно неожиданно победу одержал Владислав Аксенов (1:12:401), буквально на доли секунд оттеснив Александра (1:12:642) и Сергея (1:12:646) Пономаревых (других братьев-фаворитов). Все завершилось чествованием победителей с традиционным для гонок обливанием шампанским. Чемпион был просто окрылен успехом, ему досталась поездка на настоящий Гран-при в Барселону. Братья Пономаревы были, конечно, расстроены, хотя призы и должны были немного поднять им настроение. Александр выиграл курс обучения в элитной «Школе водительского мастерства» компании BMW, а Сергей получил мобильный телефон Nokia 6310i. Но главный сюрприз ждал всех после завершения отдельного турнира, устроенного для журналистов. Его выиграл отец призеров Геннадий Пономарев (1:21:061), став одним из первых владельцев компьютера на базе процессора Intel® Pentium® 4 с рекордной тактовой частотой 3,06 GHz и поддержкой революционной технологии Hyper-Threading. Наши поздравления! ■

ДЛЯ ПРОСМОТРА ДЕМОК В QUAKE3 У ВАС ДОЛЖНА БЫТЬ ПОСЛЕДНЯЯ ВЕРСИЯ QUAKE3:ARENA (1.32) И ПОСЛЕДНЯЯ ВЕРСИЯ МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ Q3 – OSP (1.01). ПОЛОЖИТЕ ДЕМО-ФАЙЛ (С РАСШИРЕНИЕМ .DM_67 ИЛИ .DM_68) В ДИРЕКТОРИЮ QUAKE3/OSP/DEMOS/ И ЗАПУСТИТЕ ДЕМО ЧЕРЕЗ КОНСОЛЬ С ПОМОЩЬЮ КОМАНДЫ /DEMO. ИЛИ ПРОСТО УСТАНОВИТЕ ПРОГРАММУ DEMO SHOW CREATOR (ИЩИТЕ НА ДИСКЕ), ПОСЛЕ ЧЕГО ВЫ СМОЖЕТЕ ЗАПУСКАТЬ ЛЮБУЮ ДЕМКУ КЛИКОМ МЫШКИ.

GAME OVER

Ну что ж, вот и подошел к концу мой первый выпуск обновленной рубрики «Киберспорт». Я с радостью учту все ваши пожелания и замечания, которые вы можете отправить на мой электронный адрес polosatiy@cyberfight.ru.


ТОРГАЛ
проклятие Одина

ЕВА СОУЛУ (SOULU@OTAKU.RU)

СЕКРЕТНЫЕ ТРОПЫ

Всем, кто возжелал отведать полный перечень лакомств, сервированных кудесниками из Square, будет полезно ознакомиться с нижеприведенным текстом – вне зависимости от того, довелось ли ему прогуляться по весям Спиры, или же он только собирается в путь. Первое, что вам потребуется в дороге – это терпение. Налейте себе горячего глинтвейна, это помогает с первого раза. Теперь садитесь, берите джойстик и доверьтесь нашему Агентству Путешествий. Мы не обещаем вам скучной прогулки: наше описание не является прохождением игры, это всего лишь карта сокровищ, разведывать которую вам придется самостоятельно. Учтите, что наши рекомендации и скидки предоставляются игрокам в PAL-версию FFX.



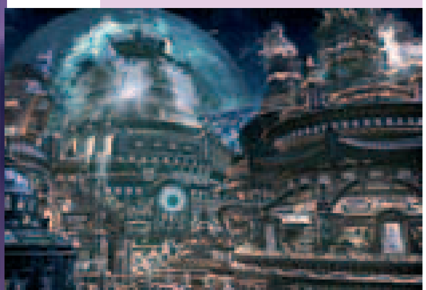
Иллюстрация арт-группы LAMP

FINAL FANTASY X

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. МАЛЕНЬКИЕ РАДОСТИ

ТРОНУЛИСЬ?

Итак, удобнее всего разделить игру на две части: время, пока вы будете бодро следовать по сюжетной канве, до момента, когда в ваше распоряжение поступит Сид (Cid) и его верный воздухолет. Большая часть секретов дастся вам в руки



лишь во второй половине – тем не менее, вы можете заметно упростить себе жизнь, отыскав некоторые бонусы заранее. А кое-что придется сделать в обязательном порядке – так что будьте бдительны. Начнем?..

СУДНО АЛЬ-БЕДОВ

После схватки с очередным врагом (Klikk) в затопленном храме в компании с загадочной девушкой, наградившей вас под конец «предательским» ударом в диафрагму, вы окажетесь на корабле. Самое интересное, чем здесь можно поживиться, это первый том аль-бедского Словаря. Он находится на противоположном конце палубы от Сферы Сохранения.

BESAID ISLAND

Как только вы познакомитесь с Ваккой (Wakka), знайте – неподалеку от вас скрывается Moon Crest. С пляжа, где вы пообщаетесь со своей будущей блицбольной командой, следуйте вплавь на восток. В маленькой бухте вы обнаружите сундук с искомым призом.

Далее в деревне загляните к Крестоносцам (Crusaders Lodge) – справа от стола вы найдете второй том аль-бедского Словаря.

АЛЬ-БЕДСКИЕ СЛОВАРИ (AL BHED PRIMERS)

Постарайтесь собрать полное издание (состоящее из двадцати шести томов) – это даст вам возможность не только читать кодовые записи, но и понимать, что говорят уважаемые представители аль-бедского племени.

ULTIMATE WEAPONS

Одни из самых важных предметов, которые вам предстоит найти, – это Celestial Weapons (самое сильное оружие в игре, уникальное для каждого из персонажей). Но мало того, что вам придется разыскивать его, вам также понадобятся по две вещички на нос, чтобы ваш арсенал заработал – Crest (навершие) и Sigil (печатка). Озаботиться их собиранием вам и предстоит в первую очередь.

BESAID TEMPLE

Как только поднимется тревога по поводу задержки заклинателя в Святилище Испытаний (Cloister of Trials), отправляйтесь в Храм, где после короткой беседы с Ваккой и священником вас понесет оказывать посильную помощь застрявшему там магу (Юне), вопреки всяческим местным нормам поведения. Как только вы окажетесь внутри, начните с того, что прикоснитесь к символу на стене (Glyph), и перед вами откроется тайный ход. Далее спускайтесь по лестнице вниз. Почти сразу же вы заметите новые символы, дотроньтесь и до них, и вы получите Glyph Sphere. Возьмите ее с собой. В конце лестницы вас ждет дверь, к которой вам нужно будет приладить имеющуюся у вас Сферу, чтобы пройти дальше. Не забудьте после этого вытащить ее обратно, она вам еще пригодится.

Затем следуйте по коридору; с левой стороны вы обнаружите отверстие, над которым будут мерцать светлые символы, – туда и нужно будет вставить вашу Glyph Sphere. Стена откроется, и вы получите Сферу Разрушения (Destruction Sphere). Оставьте ее пока как есть, и идите дальше. Вы увидите пьедестал, а напротив – стену с новыми символами. Коснитесь их, и перед вами откроется проход в маленькую комнату, где хранится Besaid Sphere. Забирайте ее и несите на пьедестал. Затем отправляйтесь за найденной ранее Сферой Разрушения и поместите ее туда, где до этого находилась Besaid Sphere. Светящийся луч разрушит стену в тупике коридора, за которой вы обнаружите сундук с Посохом Мудрости (Rod of Wisdom) – местным сокровищем. Хватайте его и возвращайтесь к пьедесталу. Встаньте перед ним спиной к тайной комнате со Сферой Разрушения, и толкайте его перед собой до тех пор, пока он не остановится сам. Как только это случится, объявится Вакка, и ваши мучения закончатся до следующего Храма.





КОРАБЛЬ S.S. LIKI

Сие путешествие, как и предыдущее пребывание на морском судне, не раскроет вам особых секретов, помимо аль-бедского Словаря (том третий). Он находится в машинном отделении (Power Room), куда можно попасть, спустившись в трюм. (Это та самая эксплуатирует чокобо.)

Еще один любопытный момент – знакомство с торговцем О'акой. Если вы согласитесь одолжить ему денег, то впоследствии цены на товары в его лавке будут иметь для вас скидку (ее величина зависит от того, насколько щедры вы будете).

KILIKA И ЕЕ ОКРЕСТНОСТИ

В разгромленном Сином (Sin) поселке вас также ожидает новый томик аль-бедского Словаря: в гостинице, на стойке справа. Следующим пунктом особого внимания станет Kilika Temple.

KILIKA TEMPLE

Итак, после того как Дона отправит вас вниз, не стесняйтесь открыть двери в Святилище Испытаний и приступить к делу. Начните с того, что заберите Kilika Sphere с пьедестала и вставьте ее в паз возле двери; камень исчезнет, но вместо него появится горящая сетка. Изымите Сферу, огонь погаснет, и вы сможете пройти. Затем следуйте по коридору до следующего пьедестала. Положите свою Kilika Sphere в паз в северной стене – и вы увидите, как появится Glyph; затем вновь заберите ее и вставьте в любое из отверстий в восточной или западной стене. Теперь коснитесь Glyph-символа, чтобы открыть новую дверь.

В следующем помещении вам необходимо вытащить Kilika Sphere из стены справа и вставить ее в любой свободный паз в предыдущей комнате. Затем вернуться обратно и наступить на символ в полу с мерцающей точкой посередине рядом с тем местом, где вы изъяли Kilika Sphere. Пьедестал появится рядом с вами вместе с Glyph Sphere, которую нужно положить в освободившийся паз в правой стене. Откроется проход в маленькую комнатку, где хранится Сфера Разрушения. Вернитесь в предыдущую комнату, заберите Kilika Sphere и положите ее на пьедестал. Затем толкните его на символ с мерцающей точкой. Пьедестал провалится внутрь, но чуть ниже появится еще одна Kilika Sphere. Теперь поменяйте ее местами со Сферой Разрушения. Стена обрушится, и вы получите доступ к сундуку с Красным Поручем (Red Armlet) для Кимари. Второе Храмовое Сокровище у вас, возрадуйтесь!

ХРАМОВЫЕ СОКРОВИЩА

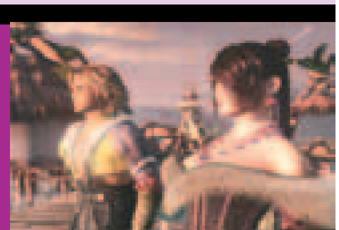
Обязательно решайте головоломки в Храмах до конца, не упускайте шанса обнаружить Сферу Разрушения (Destruction Sphere) и получить сокровище в свой первый визит – в Bevelle Temple вы вернуться уже не сможете, а не найдя всех тайников во всех шести официальных Храмах, вы впоследствии не получите сразу двух секретных эонов.



ЕВА СОУЛУ (SOULU@OTAKU.RU)

ЛЮБОВЬ ЗЛА

А теперь поговорим о романтике. Судьба занесла в вашу команду трех симпатичных пташек, и хотя основную любовную линию между Тидусом и Юной вам изменить не дано, вы все-таки можете получить дополнительную конфетку в виде небольших сценок именно с той из девушек, которая вам приглянулась больше всего (включая ее участие в последнем суперударе Тидуса). Какова же будет стратегия? Все очень просто. Отвечайте на провокационные вопросы соответственно интересам, во время отдыха всегда первым делом заговаривайте со своей избранницей. Сражайтесь с ней бок о бок как можно чаще, лечите ее только собственноручно – и оживляйте тоже.



Таким незамысловатым образом вы заполучите ее сердце в свои загребущие руки. Просто, как грызть орешки.

Захватите Kilika Sphere и вставьте ее в паз возле последней двери. Затем вытащите ее, и проход к Юне будет свободен.

КОРАБЛЬ S.S. WINNO

На кораблях, как водится, интересно только книжки читать. Отправляйтесь на капитанский мостик и в центре комнаты подберите пятый том аль-бедского Словаря.

LUCA

Здесь вам также предстоит озаботиться новыми томами аль-бедского – на сей раз в количестве двух штук: первый находится в коридоре неподалеку от раздевалки ваших блицбольных соперников (в другом крыле, нежели ваша собственная); второй – в здании Театра.

Совет: внимательно обыскивайте каждую локацию на предмет сундуков, проверяйте все. Множество предметов, даже не являющихся чем-то особо уникальным, в состоянии сильно подсобить в дороге. Не ленитесь, побегайте.

MI'IHEN HIGHROAD

Когда вы достигнете Агентства гостеприимного аль-беда Рина, вас ждет милая беседа с хозяином и совершенно несекретное получение восьмого тома Словаря. Еще один том вы найдете возле дороги (Newroad: South), уже после того как покинете Агентство, выиграв или проиграв бой с Пожирателем Чокобо (Chocobo Eater).

СУПЕРУДАРЫ ТИДУСА (TIDUS'S OVERDRIVES)

Чтобы Тидус как можно скорее получил все четыре положенных ему суперудара, нужно использовать уже имеющиеся как можно чаще – желательно сразу же по факту накопления энергии.

Миновав южную и северную часть Newroad, вы выйдете на развилку, уставленную клетками и крестоносцами, перегородившими путь на Mushroom Rock. Не спешите представляться им, а сверните направо и отправляйтесь обследовать Oldroad, желательно верхом на чокобо. В самом конце дороги вы обнаружите сундук с Mars Crest.

MUSHROOM ROCK: PRECIPICE

В этой локации, слева, вам встретится странное ответвление дороги в виде кольца вокруг каменной стены – в самом конце ее будет лежать… правильно! десятый том аль-бедского Словаря.

DJOSE HIGHROAD

Если будете внимательно следить за правой стороной дороги, то обнаружите одиннадцатый том аль-бедского Словаря за одним из сталагмитов. И не забывайте разговаривать с прохожими – язык доведет вас не только до нужного Храма, но и изрядно пополнит ваше имущество.

DJOSE TEMPLE

Итак, вас ждет очередное Святилище Испытаний. Не забудьте пригубить валерьянки. Затем переместите две Djose Spheres в пустые пазы на двери, и она откроется. Следуйте по коридору до следующей комнаты. Там вы найдете пьедестал перед закрытой дверью и три Djose Spheres. Исследуйте стену справа, и вы обнаружите два пустых отверстия рядом со вторым пьедесталом, свисающим с потолка. Возьмите те Djose Spheres, что находятся рядом с



дверью, и переместите их туда. После двигайте стоящий на полу пьедестал (в нем обязательно должна быть Djose Sphere) до тех пор, пока он не окажется под тем, что находится на потолке. Правильность ваших действий подтвердит разряд молнии, который преобразит Djose Sphere в пьедестале. Берите ее и вставляйте в правый паз возле закрытой двери. Она откроется, но за ней обнаружится электрическая феерия.

Теперь коснитесь символа со светящейся точкой на полу слева, чтобы переместить пьедестал на прежнее место. Затем оборудуйте его двумя Djose Spheres из правой стены и толкайте перед собой – прямо в молнии. Таким образом вы соорудите себе опорную точку для прыжка на другую сторону, где вы обнаружите еще один пьедестал. Жмите ⊗, чтобы подтолкнуть его к стене и активизировать часть большого символа на полу предыдущей комнаты. Затем возвращайтесь обратно.

Переместите модернизированную Djose Sphere из паза справа от двери в левый. Далее вновь наступите на символ с мерцающей точкой, чтобы вернуть пьедестал на прежнее место. По одной берите Djose Spheres с пьедестала и относите их в самую первую комнату, с которой вы начали (если помните, там как раз осталось два пустых отверстия). Когда вы закончите, большой символ полностью восстановится, а пьедестал дематериализуется, превратившись в лифт. Но не спешите подниматься! Слева на стене появился светящийся Glyph-символ, до которого вам нужно дотронуться. За открывшейся дверью вас ждет Сфера Разрушения. Забирайте ее и прыгайте на подъемник.

Далее вы окажетесь в комнате с пятью пьедесталами, которые необходимо вплотную подтолкнуть к стене (используя ⊗). Когда вы это сделаете, молнии сфокусируются на центре комнаты и откроют последнюю дверь. Одновременно неподалеку от входа появится новый пьедестал. Положите на него Сферу Разрушения. Стена рядом взорвется – и Магическая Сфера будет вашей. Допивайте валерьянку и идите получать эона.

СУПЕРУДАРЫ КИМАРИ (KIMAHRI'S OVERDRIVES)

Как известно, Кимари учит новые приемы у врагов посредством применения на них заклинания Lancet. Общее количество суперударов, которые он может получить, – двенадцать. Список невольных учителей прилагается ниже:

Jump **(физический урон одному противнику) – имеется изначально;**

Seed Cannon **(физичеcкий урон одному противнику) – можно выучить у Ragora и Grat;**

Self-Destruct **(серьезный урон одному противнику, но Кимари исчезает из команды до конца сражения) – можно выучить у Bomb, Puroboros, Grenade или Biran;**

Fire Breath **(огненная атака по всем врагам) – можно выучить у Grendel, Yenke или Dual Horn;**

Aqua Breath **(водная атака по всем врагам) – можно выучить у Chimera, Yenke и Chimera Brain;**

Stone Breath **(окаменение на всех противников) – можно выучить у Anacondaur, Basilisk или Yenke;**

Bad Breath **(против всех противников, накладываются заклинания Berserk, Confuse, Silence, Sleep, Darkness, Poison и т.д.) – можно выучить у Malboro или Great Malboro;**

Thrust Kick **(физический урон одному противнику) – можно выучить у Biran, YKT-11 и YKT-63;**

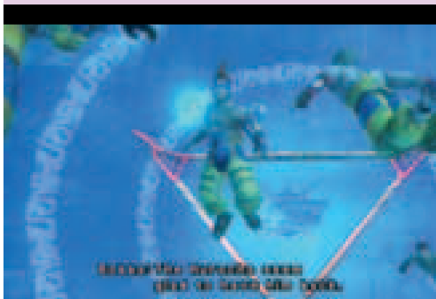
Doom **(накладывается заклинание Doom на одного врага) – можно выучить у Biran, Ghost и Wraith;**

White Wind **(сильное лечебное заклинание на всю партию) – можно выучить у Yenke и Dark Flan;**

Mighty Guard **(сильное защитное заклинание на всю партию, накладываются NulAll, Shell и Protect) – можно выучить у Biran, Behemoth, Behemoth King;**

Nova **(сверхсильный урон всем противникам) – можно выучить у Omega Weapon и Nemesis.**

СУПЕРУДАРЫ ВАККИ (WAKKA'S OVERDRIVES)



Не относитесь пренебрежительно к игре в блицбол – внимательно ознакомьтесь с правилами, и продолжайте тренироваться. Участвовать в играх – это единственный способ заполучить суперудары Вакки, которые являются призами за первые места в лигах или на турнирах.
Element Reels (элементальная атака в зависимости от комбинации символов) – имеется изначально;
Attack Reels (очень серьезный физический урон) – выигрывается в первых турнирах;
Status Reels (к физическому урону добавляется любая из атак, изменяющих статус – Sleep, Confuse, Darkness, Poison и т.д.) – выигрывается в лигах;
Aurochs Reels (атака, наносящая и физический урон, и изменяющая статус-эффект) – выигрывается в турнирах.

MOONFLOW

Путешествуя дальше, вы обязательно встретите заклинательницу Белгемину (Belgemine) – ни в коем случае не отказывайтесь от дружеского боя с ней. Вне зависимости от того выиграете вы или проиграете, в награду вам достанется Summoner's Soul – очень важный предмет, с помощью которого вы сможете учить ваших эонов новым способностям.

MACALANIA LAKE

Посетите местную гостиницу Рина, рядом с которой отирается вездесущий торговец О'ака. Слева от него вы найдете шестнадцатый том аль-бедского Словаря.

MOONFLOW: NORTH WHARF

В этой локации вы сможете поживиться двенадцатым томом аль-бедского Словаря.

GUADOSALAM

Здесь вас тоже ожидает учебник аль-бедского – поверните направо за гостиницей и отыщите дом на западе с сундучком, наполненным тремя тысячами звонких монет. Поблизости обнаружите и Словарь.

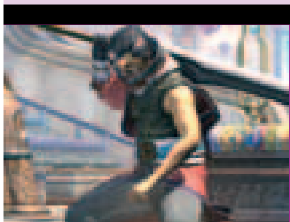
THUNDER PLAINS

Тренируйтесь отбивать молнии, используя ⊗ – это сильно пригодится вам впоследствии. Можете так-



же развлечься «оживлением» светящихся камней с изображениями кактуаров – подходите вплотную и нажимайте ▣, следствием чего будет битва с представителями сего племени. Камней всего три.
Также не забудьте заглянуть на огонек к старине Рину – он осчастливит вас четыр-

СУПЕРУДАРЫ АУРОНА (AURON'S OVERDRIVES)



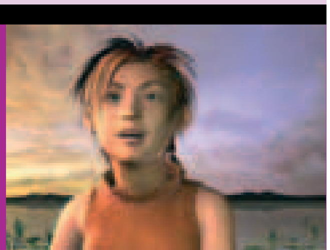
Чтобы получить все четыре суперудара, вам потребуется собрать десять Сфер, разбросанных Джектом, Ауроном и Браской (Braska) по всей Спире десять лет назад (третья атака появится после нахождения трех Сфер соответственно). Большинство из них будут доступны лишь во второй части игры. Далее приводятся время и место, где вы сможете их обнаружить.

В первой части игры:
Первая Сфера – после победы над Сфериморфом (Spherimorph) у озера Макалания (Macalania Lake);
Вторая Сфера – на юге лесов Макалании (Macalania Forest: South), рядом со входом в локацию со стороны Спокойных Земель (Calm Lands). Вы можете получить ее еще в первой части игры, если спустя какое-то время после победы из Bevelle Temple загляните в указанное место;
Третья Сфера – при восхождении на священную гору Гагазет (Mt. Gagazet, Mountain Road), в одном из тупиковых ответвлений дороги.

Во второй части игры:
Четвертая Сфера – в деревне на острове Besaid, возле входа в Храм;
Пятая Сфера – на борту корабля S.S. Liki, на капитанском мостике;
Шестая Сфера – на стадионе в Луке (Luca Stadium, Basement A), рядом с выходом из раздевалки вашей команды;
Седьмая Сфера – на Mi'hen Highroad, в локации Oldroad;
Восьмая Сфера – Mushroom Rock Road: Precipice, к югу от подъемника;
Девятая Сфера – Moonflow: South Wharf, неподалеку от пристани с шупафом (shoopuf);
Десятая Сфера – Thunder Plains: South, рядом со входом в локацию.

ЕВА СОУЛУ (SOULU@OTAKU.RU)

СУПЕРУДАРЫ РИККУ (RIKKU'S OVERDRIVES)



Особая прелесть Рикку – в ее полной непредсказуемости, в том числе и в бою. Дабы немного просветить вас относительно ее талантов, приводится список того, чего и с чем можно намешать наиболее эффективно. Применять жестоко и с умом. Учтите, что эти цифры рассчитаны на чистый вес врага без учета его защит, а заклинания восстановления для вашей команды будут влиять только на персонажей, непосредственно задействованных в бою.

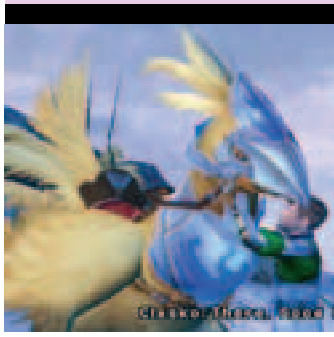
Cluster Bomb (Shining Gem + Map) – против всех противников; общий ущерб – более 9000 HP;
Tallboy (Supreme Gem + Sleeping Powder) – против всех противников; общий ущерб – более 18000 HP;
Hazardous Shell (Dream Powder + Poison Fang) – против всех противников, накладываются заклинания Darkness, Silence, Poison и Sleep; общий ущерб – более 4000 HP;
Calamity Bomb (Dream Powder + Farplane Shadow) – против всех противников, накладываются заклинания Full Break, Darkness, Silence, Poison и Sleep; общий ущерб – более 7000 HP;
Chaos Grenade (Supreme Gem + Chocobo Feather) – против всех противников, накладываются заклинания Full Break, Slow, Darkness, Silence, Poison и Sleep; общий ущерб – более 14000 HP;
Burning Soul (Lv.1 Key Sphere + Fire Gem) – огненная атака против всех противников; общий ущерб – около 8000 HP;
Lightning Bolt (Lv.1 Key Sphere + Lightning Gem) – электрическая атака против всех противников; общий ущерб – около 8000 HP;
Tidal Wave (Lv.1 Key Sphere + Water Gem) – водная атака против всех противников; общий ущерб – около 8000 HP;
Winter Storm (Lv.1 Key Sphere + Ice Gem) – ледяная атака против всех противников; общий ущерб – около 8000 HP;
Black Hole (Shadow Gem + Door to Tomorrow) – против всех противников; ущерб – 15/16 HP от имеющегося количества;
Sunburst (Supreme Gem + Door to Tomorrow) – против всех противников; ущерб – около 20000 HP;
Ultra Potion (Potion + Potion) – восстанавливает HP партии; максимальный предел – 99999 HP;
Ultra Cure (Dream Powder + Power Distiller) – восстанавливает HP и статус партии; максимальный предел – 9999 HP;
Final Phoenix (Potion + Mega Phoenix) – воскрешает партию из KO и полностью восстанавливает HP; максимальный предел – 99999 HP;
Final Elixir (X-Potion + Door to Tomorrow) – полностью восстанавливает HP/MP и статус; максимальный предел – 99999 HP / 9999 MP;
Ultra NulAll (Healing Spring + Lunar Curtain) – партия получает защиту от всех элементальных атак и улучшение всех показателей на одну битву;
Hyper Mighty G (Door to Tomorrow + Lunar Curtain) – на партию накладываются заклинания Auto-Life, Regen, Shell, Protect и Haste на одну битву;
Trio of 9999 (Door to Tomorrow + Door to Tomorrow) – атаки всех членов партии будут причинять врагу ущерб 9999 в течение одной битвы;
Miracle Drink (Electro Marble + Designer Wallet) – атаки всех членов партии будут причинять врагу критический ущерб в течение одной битвы;
Eccentrick (Elixir + Door to Tomorrow) – энергия для суперудара копится в два раза быстрее в течение одной битвы.

надцатым томом аль-бедского Словаря. При выходе из его убежища внимательно осмотритесь вокруг – на земле должен лежать щит для Тидуса (Yellow Shield), дающий полный иммунитет к электричеству.

MACALANIA WOODS

Здесь вы найдете одну из Сфер Джекта (Jecht Sphere), отца Тидуса, благодаря которым учит новые суперудары Аурон (Auron). Эту пропустить вам не удастся, но будьте внимательны в будущем.

ПРОГУЛКИ НА ЧОКОБО



Каждый раз, когда вам попадается лежащее на земле желтое перо чокобо, немедленно ищите место, где можно взять напрокат этих замечательных птиц, и возвращайтесь к перу верхом. Проверьте его ⊗, и ваш чокобо живо домчит вас до потайного сундука.

В локации Lake Road вы найдете пятнадцатый том аль-бедского Словаря.

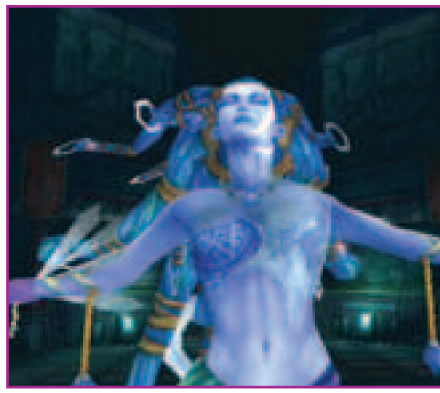
MACALANIA TEMPLE

Главное в этом Храме – не запутаться. Загадка не так уж и сложна. Итак, обнаружив себя у обрушившегося моста, спускайтесь в проход слева. Внизу вас ждут несколько колонн, две Macalania Spheres, один пьедестал и пресловутый символ с мерцающей точкой. О последнем пока забудьте. Начните с пьедестала. Все, что нужно сделать, это толкнуть его вправо, на остроконечную глыбу снега. Сугроб разобьется, а пьедестал остановится. Толкните его второй раз, развернувшись на девяноста градусов влево – во второй сугроб, за которым видна Macalania Sphere. Пьедестал спустится в грот под тем залом, где вы сейчас находитесь. Теперь вытащите ближайшую к вам Macalania Sphere и идите вслед за укатившимся каменным идолом, а, найдя его, положите на него Сферу. Еще раз толкните пьедестал вправо – и одна часть моста восстановится. Поднимайтесь обратно.

Теперь осмотрите вторую колонну слева – в ней находится Glyph Sphere. Вытащите ее, и снова спускайтесь вниз. Положите ее в самый крайний левый паз, и вам откроется доступ к новой Macalania Sphere. Заберите ее и опять идите вниз, чтобы вставить в паз на колонне слева. Это восстановит вторую треть моста.

Поднявшись, извлеките последнюю Macalania Sphere, поддерживающую спуск вниз, и переместите ее в паз на колонне, где раньше находилась Glyph Sphere. Тадам! Все как будто бы готово – но не спешите радоваться, это только половина шутки.

Идите к началу моста. Рядом вы увидите появившийся после его восстановления второй символ с мерцающей точкой. Конечно же, встаньте на него, и ваш мостик немедленно лишится одной трети, зато перед вами появится пьедестал с Macalania Sphere. Толкайте его вниз – и вы увидите Сферу Разрушения. Спускайтесь следом (нет, не бойтесь, вас не впечатает в сугроб). Изымайте Macalania Sphere из колонны и переносите ее на прежнее место, чтобы снова образовать спуск в грот. Затем наступите на первый символ с мерцающей точкой – и Сфера Разрушения окажется у вас в руках. Хватайте ее и бегите вниз, чтобы положить во второй свободный паз слева от входа. Теперь Сфера Удачи – сокровище Макалании – ваше! Осталось всего ничего – повторить строительство моста заново.



Дышите глубже. Поднимайтесь, опять берите Macalania Sphere, поддерживающую спуск, и переносите ее в паз справа, создающий снеговой сугроб. Затем поднимайтесь на мост, и вставайте на символ с мерцающей точкой. Пьедестал снова окажется у вас за спиной, и вы снова его толкнете, чтобы вышибить из снега застрявшую там Macalania Sphere. Спускайтесь, изымайте пьедестал со Сферой из снега (да, мерцающая точка), а затем опять повторите процедуру со спуском в грот. Восстановите обе колонны – сперва нижнюю, затем верхнюю – и выход открыт. Счастливого пути, не простудитесь!

Заключительную часть материала читайте в следующем номере «Страны Игр».

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

ЛОРДЫ ВОЙНЫ

Игры, принадлежащие к жанру классических RTS, в большинстве своем скованны в плане нововведений. По этой простой причине тактика их прохождения не отличается оригинальностью. Тем не менее, у «Лордов Войны» предостаточно различных любопытных моментов, о которых мы и поведаем в нижеследующем руководстве.

Дополнительная информация: http://www.warriorkings.com

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

В творении Black Cactus мы имеем дело с тремя весьма распространенными видами ресурсов. Во-первых, пища, которая необходима для поддержания рабочей силы и войск. Во-вторых, древесина, расходуемая на строительство зданий. И, наконец, золото, которое в основном идет на создание усовершенствованных юнитов. Таким образом, заметьте, основными ресурсами на начальном этапе являются пища и древесина. О них и стоит позаботиться в первую очередь.



К юнитам первостепенной важности относятся крестьяне, которые могут собирать ресурсы и, помимо этого, возводить сооружения.

Ваш успех в «Лордах Войны» во многом зависит от умения обращаться с экономической составляющей. Если дела плохи, вы попросту не успеете во время создать мощную армию, способную противостоять силам противника. Закономерность такова: у кого с хозяйственными вопросами не возникает проблем, тот и одержит победу. Экономическая стабильность гарантирует вам возможность создавать армии прямо на ходу. Другой, не менее важный фактор – умение адаптироваться. Сообразительный игрок станет следить за тактикой противника, и строить свои планы, исходя из его ходов.

НА СТАРТ!

Как показывает практика, зачастую все решается на начальном этапе игры. Сразу же проявите себя с лучшей стороны, и наградой станет огромное превосходство над противником. Как пример, вы накопите больше ресурсов, создадите армию и получите возможность атаковать намного раньше.

Незамедлительно прикажите своим крестьянам построить первую деревню. Четверо трудолюбивых парней завершат постройку в считанные секунды. В это время создайте максимально возможное число подопечных, чтобы обеспечить свое поселение ценной рабочей силой.

После этого займитесь фермерским хозяйством. Отправьте нескольких своих крестьян в лес – вам необходима древесина для постройки как можно большего числа ферм.

Будьте готовы к тому, что на первых порах ресурсов будет катастрофически не хватать. По этой причине имеет смысл направить всех подопечных на вырубку лесов. Как только появится нужное количество древесины, запишите любого крестьянина в строители.

ОБОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ

Первую деревню следует расположить неподалеку от леса. При этом близлежащая территория должна быть пригодна и для фермерского промысла. Чем ближе поле находится к поместью, тем чаще повозка будет курсировать между точками. Все последующие деревни необходимо привязывать к определенному виду ресурсов и располагать их соответствующим образом. Если фермы находятся слишком близко к поместью, позаботьтесь о том, чтобы в будущем они не смогли препятствовать расширению города. Кроме того, деревни должны быть расположены в хорошо защищенных местах.

Неподалеку от центра постройте церковь, в которую будут заходить крестьяне – их эффективность возрастет. Для этого оставьте пространство между деревней и фермами – подобные здания требуют места. Постройте ратушу, и вы получите доступ к ветряной мельнице, а значит, сможете увеличить добычу пищи. Также стоит обзавестись лесопилкой и расположить ее на пути крестьян от леса к деревне.



Все эти юниты необходимо построить в обязательном порядке. С их помощью вы станете развиваться гораздо быстрее соперника. Если ваши подопечные обходят ветряную мельницу или лесопилку стороной, возведите еще парочку таких строений в ключевых местах. И никогда не оставляйте крестьян без дела! Работать должны все без исключения.

НЕЧЕСТНАЯ ИГРА

Откройте файл с вашей сохраненной игрой в любом текстовом редакторе и отыщите в нем параметры FOOD, WOOD и GOLD. Измените их значения на 100000 и сохраните изменения. Загрузите сохраненную игру, и вы будете приятно удивлены результатом.

Во время игры вы можете также воспользоваться нижеследующими кодами для активации необходимых читов:

gimmegimme **– получить дополнительные ресурсы,**

doyousee **– открыть всю карту,**

makemenails **– более мощные юниты.**

ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

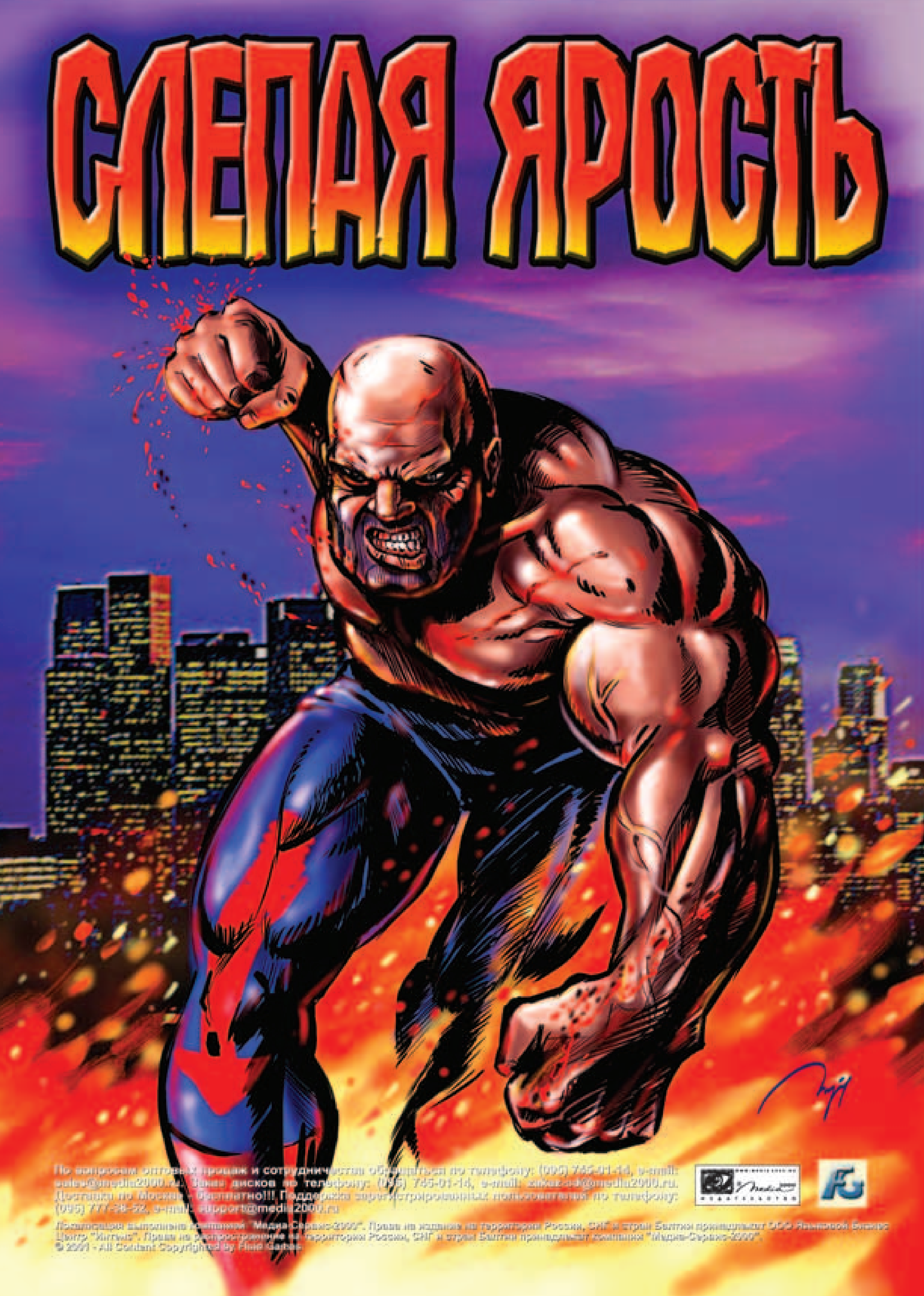
Когда запасов пищи и древесины станет в избытке, вы сможете подумать и о других вещах. Обратите внимание, что торговые посты обладают большим радиусом видимости, а создаваемые в них разведчики являются весьма полезными юнитами.

Имеет смысл также возводить торговые посты за пределами своих владений, дабы знать, что происходит вокруг вас. Разведчиков же можно расставить по периметру базы, и они будут всегда на страже. Крайне важно знать, где находится враг, тогда вы сможете избежать неприятных сюрпризов и правильно организовать защиту. Помимо этого, разведчиков можно также отправлять на поиски залежей золота.

Все же следует возвести несколько сторожевых башен. Особую эффективность они приобретают, когда в гарнизоне имеются стрелки. Не забудьте создать несколько торговых лавок, и тогда крестьяне смогут продавать материалы – появится приток денежных средств. Главное, чтобы из леса не прекращались поставки древесины. Чем раньше у вас появятся запасы золота, тем скорее вы получите доступ к усовершенствованным юнитам.



Спланируйте свой маршрут по древу технологий заранее. Нет необходимости тратить деньги на строения, которые вам не понадобятся. Твердо решите, какого рода отряды вам нужны, и вперед – к победе! ■


СЛЕПАЯ ЯРОСТЬ
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2001 - All Content Copyrighted by Fine Games

[PC]: JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

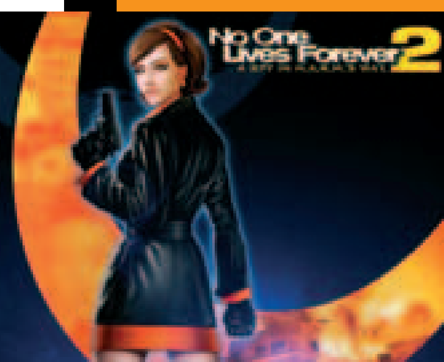


Доступ ко всем уровням:
Отыщите в директории игры в папке \ea games\nightfire\bond файл config.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. Добавьте строку sv_iamdone 1 либо измените значение «0» на «1», если таковая уже имеется.

Чит-коды:
Отыщите в директории игры в папке \ea games\nightfire\bond файл autoexec.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. Добавьте строки
sv_cheats 1
console 1
и сохраните внесенные изменения. Начните новую игру и нажмите [~] (тильда), чтобы вызвать консоль. После этого вводите коды:
god – режим Бога
impulse 101 – получить все оружие, гэджеты, амуницию
noclip – режим прохождения сквозь стены
notarget – враги вас не видят
fly – получить способность летать

[PC]: NO ONE LIVES FOREVER 2

Во время игры нажмите клавишу [T], а затем введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужный чит:
god – режим Бога
ammo – восполнить боекомплект
guns – получить все оружие
kfa – получить все оружие и амуницию, восполнить здоровье и броню
mods – получить модификации для оружия



armor – восполнить броню
health – восполнить здоровье
rosebud – получить снегоход (на заснеженных уровнях)
poltergeist – невидимость
maphole – пропустить уровень
skillz – получить skill-поинты
baddaboom – мощные взрывы
build – отобразить версию игры

Доступ ко всем уровням:
Учтите, что вам предстоит изменить ряд параметров в реестре, и любая ошибка может повлечь за собой сбои в работе Windows. Запустите Regedit и используйте опцию Registry/Export Registry File в главном меню, чтобы создать архивную копию реестра. После этого отыщите запись [HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\No One Lives Forever 2\1.0] и измените значение параметра EndGame на «1».

[PC]: STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Во время игры нажмите [SHIFT] + [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите helpusobi 1 или devmapall для активации читерского режима. Теперь вы можете задействовать нужные вам читы путем ввода нижеследующих команд:
god – режим Бога
give all – получить все оружие, полное здоровье и броню
give health – восполнить здоровье
give armor – восполнить броню
give ammo – получить полный боекомплект
give weapons – получить оружие
noclip – возможность проходить сквозь стены
notarget – отключить AI врагов
kill – совершить самоубийство
use atst_death – уничтожить все AT-ST
thereisnospoon – режим slow-mo
undying – получить 999 ед. здоровья

[PC]: HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



Режим читов:
Отыщите в директории игры файл hitman2.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. В самом конце добавьте строку EnableCheats 1, соблюдая строчные и заглавные буквы, и сохраните изменения. После этого вы сможете вводить нижеприведенные коды во время игры:
IOIRULEY – вкл./откл. режим Бога
IOIGIVES – получить все оружие и все предметы
IOIEQPWEAP – восполнить боезапас
IOIHITLEIF – восполнить здоровье
IOISLO – режим slow motion в случае гибели противников
IOIER – активировать режим bomb
IOILEPOW – активировать режим lethal
IOIGRV – изменить гравитацию
IOIPOWER – увеличить мощность оружия

Примечание: коды необходимо вводить с расстановкой, так, чтобы игра смогла их распознать.

Выбор уровня:
Отыщите в директории игры файл hitman2.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите строку **DefaultScene=AllLevels/logos.gms** и измените ее на **DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gm.** Все сценарии будут отмечены как пройденные, и откроется меню выбора уровня.

[PS2]: MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatality:
Когда появится надпись «Finish Him/Her», обязательно нажмите L1, чтобы приготовить бойца к исполнению смертельного удара. В противном случае вам придется самому определить необходимое расстояние до противника.
Bo Rai Cho – Belly Flop – Назад, Назад, Назад, ▼, ○
Johnny Cage – Brain Ripper – Назад, Вперед, Вперед, ▼, △
Kano – Heart Grab – Вперед, ▲, ▼, □
Kenshi – Telekinetic Crush – Вперед, Назад, Вперед, ▼, ×
Kung Lao – Hat Throw – ▼, ▲, Назад, ×
Li Mei – Crush Kick – Вперед, Вперед, ▼, Вперед, ○
Mavado – Kick Thrust – Назад, Назад, ▲, ▲, □
Quan Chi – Neck Stretch – Назад, Назад, Вперед, Назад, ×
Scorpion – Spear – Назад, Назад, ▼, Назад + ○
Shang Tsung – Soul Steal – ▲, ▼, ▲, ▼, △
Sonya – Kiss – Назад, Вперед, ▼, △
Sub Zero – Spine Rip – Назад, Вперед, Вперед, ▼, ×
Cyrax – Smasher – Вперед, Вперед, ▲, △
Drahmin – Iron Bash – Назад, Вперед, Вперед, ▼, ×
Frost – Freeze Shatter – Вперед, Назад, ▲, ▼, □
Hsu Hao – Laser Slice – Вперед, Назад, ▼, ▼, △
Jax – Head Stomp – ▼, Вперед, Вперед, ▼, △
Kitana – Kiss of Doom – ▼, ▲, Вперед, △
Nitara – Blood Thirst – ▲, ▲, Вперед, □
Raiden – Electrocution – Назад, Вперед, Вперед, Вперед, ×
Reptile – Acid Shower – ▲, ▲, ▲, Вперед, ×

[PC]: UNREAL TOURNAMENT 2003

Во время одиночной игры нажмите клавишу [TAB], после чего вводите коды:
god – режим Бога
allammo – восполнить амуницию
allweapons – получить все оружие
fly – получить способность летать
ghost – получить способность проходить сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
loaded – получить все оружие и полный боекомплект
behindview <1 или 0> – вкл./откл. вид от третьего лица
slomo <от 0.1 до 2.0> – изменить скорость передвижения (по умолчанию 1.0)
stat fps – отобразить количество кадров в секунду
amphibious – получить способность дышать под водой



invisible <true или false> – стать невидимым/стать видимым
skipmatch – выиграть матч
lockcamera – зафиксировать положение камеры
suicide – совершить самоубийство
quit – выйти из игры

EASTER EGGS

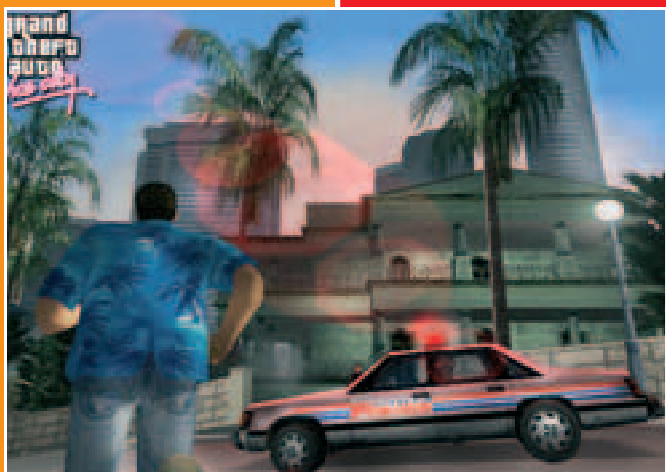
А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

1. Стопроцентное наследие

Для того, чтобы получить 100%-рейтинг, необходимо выполнить все основные и побочные миссии, встречающиеся в игре. Перечислим их по порядку:

A) Вы должны пройти все сюжетные миссии, а также выполнить задания от Umberto Robino, Auntie Poulet, Love Fist, Big Mitch Baker, Avery Carrington и Phil Cassidy. Помимо этого, ряд указаний можно получить по телефону от человека, который предпочитает оставаться неизвестным. Также вам необходимо выполнить все миссии, которые выдаются при приобретении недвижимости.





B) Примите участие во всех гонках: уличные (1-ое место), дерби (1-ое место), на радиоуправляемых машинках и с чекпоинтами.

C) Вам необходимо приобрести всю выставленную на продажу недвижимость.

D) Соберите 100 секретных свертков, разбросанных по округе. Выполните все тридцать шесть уникальных прыжков. Пройдите все тридцать пять Rampage-миссий. Проявите себя в тире в Ammunation, что в Downtown.

E) Вы должны пройти все миссии на служебных машинах. Вам необходимо достичь 12 уровня Vigilante, 12 уровня Paramedic, 12 уровня Firefighter и 10 уровня Pizza Boy. Помимо этого, вам придется доставить 50 порций «мороженного» на Mr.Whoopee и 100 пассажиров на такси.

F) Плюс ко всему, вам необходимо ограбить пятнадцать магазинов.

И даже не думайте о том, чтобы использовать коды. За применение читов вам скинут пару-тройку процентов и испортят весь результат.

2. Футболка на память

На самом деле, в GTA: Vice City в отличие от GTA3 есть стимул. Максимальные отметки здоровья и брони у Томми Верчетти повысятся до 200 единиц, а машины станут в два раза прочнее. Помимо этого, вас вознаградят бесконечной амуницией и парочкой телохранителей. И, самое главное, Томми подарят белую футболку с надписью «I completed Vice City and all I got was this louse T-Shirt». Мол, я прошел Vice City, и все, что я получил, – эту дурацкую футболку.

Теперь обратим на некоторые пункты более пристальное внимание.

3. Крыша над головой

Вам необходимо скопить денег и приобрести Elswanko Casa ($8000), Links View Apartments ($6000), Ocean Heights ($7000), Hyman Condos ($14.000), 1102 Washington Street ($3000), 3321 Vice Point ($2500) и хижину-развалюху Skumhole Shack ($1000).

4. Свое дело

Также вы должны приобрести различные предприятия, которые будут работать на вас и приносить ежедневно немалую прибыль. Только вам придется столкнуться с рядом довольно сложных миссий. Зато награда достойная – за день вы сможете собирать до $53.000.

5. Огонь – моя стихия

Вы должны тушить горящие автомобили и людей, выбегающих из них. С каждым уровнем добавляется один человек, а с четырьмя уровнями – одна машина. Достаточно сложная миссия, так что, прежде всего, научитесь направлять струю воды. Когда вы завершите 12 уровень, Томми перестанет бояться огня.

6. Лучшее мороженное в городе

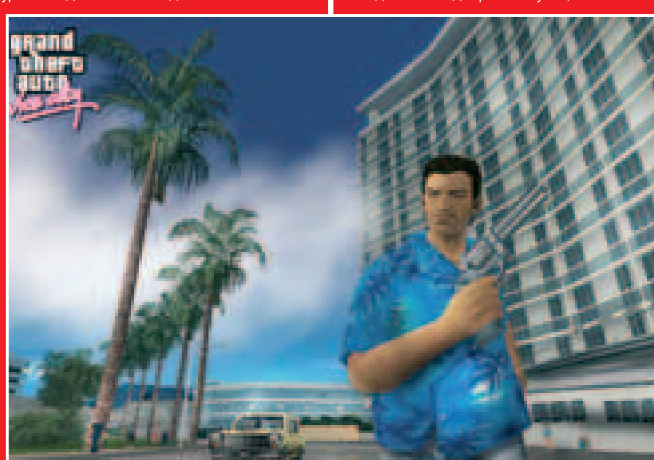
За каждые четыре доставленные порции «мороженного» вы получаете звездочку. Все-таки это не самый легальный продукт. Покатайтесь немного вокруг, избавьтесь от звездочки и отвезите еще четыре порции. Для достижения наилучших результатов пользуйтесь услугами Pay-and-Spray. После того, как вы доставите 50 порций подряд, завод Cherry Popper станет приносить прибыль.

5. Аромат Италии

Вам необходимо подбирать в пиццерии коробки и доставлять их покупателям. Все очень просто. Каждый новый уровень требует, чтобы вы доставили за установленные пять минут на одну пиццу больше. За раз вы можете увезти с собой шесть коробок, так что первые уровни покажутся простыми. Под конец придется уже тщательно планировать свой путь по карте. После того как вы завершите 10 уровень, максимальная отметка здоровья станет равной 150.

6. Мы его теряем!

Вы должны подбирать на улицах больных и отвозить их в госпиталь. Каждый новый уровень добавляет еще одного человека. Время увеличивается лишь в тех случаях, когда вы подбираете пациента или сбрасываете у больницы сразу трех. После того как вы завершите 12 уровень, Томми сможет бегать бесконечно долго.



7. Вам куда?

Вам необходимо разыскивать на улицах людей, желающих прокатиться. Самая простая миссия, только не забывайте время от времени наведываться в Pay-and-Spray. После того как будут доставлены 100 пассажиров, у машин из таксопарка улучшится гидравлика.

8. Блюстители порядка

Вам дается время, в течение которого вы должны находить преступников, гоняющих по городу. Прохождение миссии не покажется столь сложным, если в вашем распоряжении имеется секретный вертолет Hunter со специальным режимом Brown Thunder. Найти его можно на военной базе в аэропорту после того, как будет завершена сюжетная линия. И тогда вам останется только пускать ракеты...

9. Rampages

Эти миссии легче всего проходить, когда у вас 150 единиц здоровья и брони. Кроме того, вы можете схитрить и использовать танк, вертолет Hunter или миниган. Обязательно наберите 45 очков в тире, и вы станете быстрее перезаряжать пушки.

10. Unique Jumps

Вам необходимо разыскать трамплин, совершить прыжок и приземлиться в нужном месте. Лучше всего использовать в таких целях мотоцикл PCJ-600.

Надеюсь, эти советы помогут вам разобраться с разнообразием всех миссий. Обещаю, в будущем мы еще обязательно вернемся к GTA: Vice City.

Как всегда, жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)



MP3-ПЛЕЙЕР ДЛЯ ЛИЛИПУТОВ

Компания Interactive Media выпустила один из самых миниатюрных MP3-плейеров. Малютка KanguruMicro MP3 имеет интерфейс USB1.1, вес всего в 46 граммов, а размеры и вовсе смешные – лишь 92x30,4x26 мм. Также в плейер встроена флэш-память объемом в 64 MB, 128 MB или 256 MB. Аккумулятора емкостью 500 мА хватает на 6 часов беспрерывной работы. Для работы плейера под управлением Windows 2000/ME/XP, Mac OS 8.6 (и выше) или Linux 2.4.0 не требуется никаких специальных драйверов – достаточно подключить плеер к свободному USB-порту, и можно записывать любимые трэки. Кстати, на него можно записать не только MP3, но и любые другие файлы, что, безусловно, очень пригодится многим пользователям. Стоит же KanguruMicro MP3 $100 за 64 MB вариант, $140 за 128 MB и $200 за 256 MB.

ДОСТУПНАЯ КАМЕРА

В последнее время все больше компаний предлагают доступные цифровые камеры с хорошими характеристиками. Вот и на этот раз любителей цифрового фото спешит порадовать компания Yakumo, представившая камеру Mega-Image 35. Ее характеристики:



- **Сенсор – матрица CCD, 3,3 млн. пикселей;**
- **Оптический зум – 3X, цифровой зум – 2X;**
- **Оптика – F 2.8 – F. 11, 32 мм – 96 мм;**
- **8 MB интегрированной памяти (NAND);**
- **Оптический видоискатель;**
- **1,5'' цветной LCD-дисплей;**
- **Разрешение – 2048 x 1536, 1024 x 768;**
- **Встроенная вспышка;**
- **Выдержка – 1/800 – 2 с;**
- **Формат снимков – JPEG (три режима сжатия);**
- **Интерфейсы – USB, Video out NTSC + PAL;**
- **Слот CompactFlash Type I;**
- **Питание – 4 батареи AA;**
- **Размеры – 112x44x77 мм;**
- **Вес – 245 граммов.**
- **Стоить же эта цифровая камера будет около $280.**



DVD-ПОЦЕЛУЙЧИК

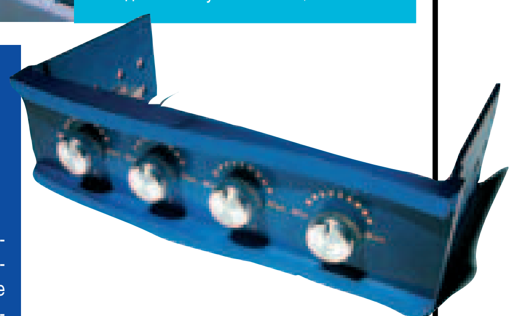
KiSS Technology выпустила DVD-проигрыватель DP500, оснащенный интегрированным Ethernet-адаптером, а также поддерживающий кодек DivX. Это позволяет ему загружать и воспроизводить видео как из локальной сети, так и из Интернета. Сердце этого проигрывателя – чип EM8500. Поддерживаемые диски: CD/MP3, CD-RW, SVCD, VCD и DVD-RW. Но и это еще не все. DP500 можно использовать и для прослушивания интернет-радиостанций. Устройство обойдется покупателю в $400.

НОВЫЕ ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ ОТ VISIONEER

К новому году все больше компаний стремятся выпустить в продажу свои привлекательные новинки по симпатичным ценам. Очередной пример этому – две новые цифровые камеры от компании Visioneer. Название камер – Visioneer MX 200 и Visioneer MX 230, а их отличительные особенности выглядят так:

- Разрешение – 2 мегапикселя;
- интерфейс USB;
- 3-х кратный цифровой зум;
- Возможность записи видеоклипов (до 60 сек);
- Возможность использования в качестве веб-камеры;
- 8 MB встроенной памяти;
- 1.5'' дисплей LCD TFT;
- Поддержка карт памяти Secure Digital и MultiMedia Card.

MX 230 к тому же имеет 3-кратный оптический зум. Цена на MX 200 должна порадовать многих российских пользователей, так как просят за нее всего $100. Модель MX 230 несколько дороже – за нее придется выложить около $180.



НОВЕНЬКИЙ HARDCANO

Компания Thermaltake выпустила свое новое устройство из популярной серии Hardcano. Первые модели предназначались в основном для охлаждения жесткого диска и оснащались ЖК-экраном, отображающим температуру винчестера. Новая же модель – Hardcano 8 VR, жесткий диск не охлаждает, зато умеет *плавно* регулировать скорость вращения любых вентиляторов (до 4-х штук) в системном блоке. Так что теперь можно будет достичь разумного компромисса между уровнем шума и эффективным охлаждением разгоряченных устройств.

НОВАЯ АКУСТИКА ОТ CREATIVE



Creative Labs представила новую линейку акустики I-Trigue, отличающуюся стильным дизайном и необычным выполнением колонок. Дебютная модель носит название I-Trigue 2.1 3300 и состоит из двух сателлитов и сабвуфера. Сателлиты оборудованы тремя титановыми динамиками мощностью 9 Вт RMS, благодаря которым достигается высокое качество звука. Сабвуфер же представляет собой деревянный куб с фазоинвертором и мощностью на 25 Вт. Суммарная пиковая мощность системы Creative I-Trigue 2.1 3300 составляет 80 Вт, а воспроизводимый частотный диапазон 30 Hz – 20 KHz. Набор поставляется с проводным пультом, разъемом для подключения наушников, регулятором уровня громкости системы и сабвуфера, а также выключателем. Что ж, неплохо, особенно за $100.



НОВИНКА ОТ HERCULES

Компания Hercules представила свою новую мультимедийную карту 3D Prophet ALL-IN-WONDER 9000 Pro 64MB. Как видите, карта построена на чипе ATI RADEON 9000 Pro и оборудована 64 MB DDR памятью. Основное ее предназначение – запись и редактирование файлов в формате MPEG2, а также работа в качестве цифрового видеомагнитофона. Встроенный ТВ-тюнер поддерживает стандарты PAL BG/I/DK и Secam L/K, а прилагаемое ПО позволяет просматривать телетекст. Также в комплекте имеется пульт ДУ, так что с этой картой можно вполне обойтись и без телевизора. Просят за мультимедийное удовольствие около $300.

LG.Philips LCD Co Ltd. анонсирует новый прототип

6 декабря компания LG.Philips LCD Co Ltd. анонсировала новую модель широкоэкранной (16:9) ЖК-панели, предназначенной для использования в HDTV. 52W – самая большая из TFT-LCD панелей. Ее диагональ составляет 52 дюйма, а разрешение – 1920x1080, что в более чем семь раз превышает показатели обычных телевизоров и в два раза – HDTV. 52W поддерживает технологию Super-In-Plane-Switching (S-IPS) и имеет один из самых больших углов обзора (176 градусов).

Пока 52W существует только в виде прототипа, но LG.Philips LCD Co Ltd. планирует начать ее производство к концу 2003 года.



МОНИТОР ОТ ROLSEN



Среди недорогих мониторов пополнение. На этот раз своей новой моделью – C505 – порадовала компания Rolsen. Ее детище имеет 15-дюймовый экран (на ЭЛТ) с шагом пикселей в 0.28 мм. Остальные спецификации представлены ниже:

- Антистатическое антибликовое покрытие;
- Максимальное разрешение – 1280x1024x60 Hz;
- Горизонтальная синхронизация – 30-70 Hz;
- Вертикальная синхронизация – 50-130 Hz;
- Экранное меню OSD;
- Разъем видеовхода – 15-штырьковый D-sub;
- Соответствие стандарту TCO'95;
- Размеры – 363x386x364 мм.

Как видите, все вполне достойно. Цена новинки – около $120.

GOLDEN AXE III

- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1993
- **ЭМУЛЯТОР:** Gens

С серией Golden Axe в свое время успели ознакомиться даже владельцы PC. А ведь один из ключевых брэндов Sega, а заодно и лучших представителей жанра Beat'em Up после этого активно развивался.

В AAGolden Axe II и Golden Axe III последовательно улучшалась графика, вносились новые элементы игрового процесса, усложнялась сюжетная часть, появлялись новые герои.

Отличий от собратьев по жанру полно: тут вам и возможность садиться на разнообразных динозавров, и действительно существенные различия между героями, и нелинейность



Синяя зверюшка любит перегрызать врагам горло. Даже симпатичным.

прохождения (как в Contra Hard Corps). Добавьте к этому концепцию «накопительной магии»: заклинания можно использовать часто, но эффект от каждого будет невысок, либо же можно накопить такую кучу книжек/склянок, что получится магия, убивающая все живое на экране, включая боссов. А ведь магию еще и можно совмещать... Внимания заслуживает и дизайн врагов, к коим относятся и бойцы-люди, и симпатичные скелетики, и страхолюдные зверочеловеки.

Golden Axe III – одна из немногих игр, которые до сих пор можно и нужно использовать по прямому назначению. Причина проста: достойных современных аналогов нет, а качество графики вполне терпимо. Слухи о сиквеле GA для приставок нового поколения пока подтверждения не получили. ■

GOLDEN AXE: THE DUEL

- **ПЛАТФОРМА:** Saturn
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1995
- **ЭМУЛЯТОР:** Satourne

В Golden Axe III уже был реализован вполне удачный режим файтинга. Но бои в изометрии – немного не то; для дуэли вполне достаточно двухмерного поля боя. Неудивительно, что на мощной 2D-приставке сиквелом Golden Axe стал не менее мощный 2D-файтинг.

Крупные спрайты и смачные спецудары не есть привилегия классики от Capcom/SNK. Да и в качестве героев, оказывается, можно использовать не симпатичных японских школьниц, а злобных



Масштабирование спрайтов и анимацию заднего плана можно оценить лишь в динамике...

полуголых варваров обоих полов. Всего имеется десять весьма колоритных личностей, главным же боссом является материальное воплощение собственно Golden Axe. Система боя слегка напоминает Samurai Showdown, но заточена под местную вселенную. К примеру, сохранена фирменная фишка с магической энергией, которую надо копить, выбивая бутылки у бегающих по полю боя гномиков.

Игра, пусть и не давшая ничего нового жанру, должна быть жутко интересна фанатам серии, добравшимся до Saturn. ■

SHADOW DANCER:
The Secret of Shinobi

- **ПЛАТФОРМА:** Mega Drive, Master System, Commodore 64
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1990
- **ЭМУЛЯТОР:** Gens, Meka

Эта игра из серии Shinobi почему-то во времена Mega Drive отодвигалась на второй план, а зря. Графически она не дотягивала до версии для игровых автоматов, но все равно заслуживает внимания даже в наши дни.

На первый взгляд главная особенность Shadow Dancer – появление у главного героя напарника, симпатичной белой собаки. Но на деле отличает игру прежде всего высокий уровень сложности и логичность встающих перед вами проблем. Напролом пройти игру не получится – нужно думать и еще раз думать, ведь противники не только убивают с первого попа-



Большие и красивые боссы – фирменная фича серии Shinobi.

дания, но еще и находятся в выгодном положении. Где-то нужно аккуратно подобраться к укрытию врага и полоснуть его катаной, где-то на помощь придет собака, иногда нужно просто очень метко кинуть звездочку либо же мгновенно отразить атаку с нескольких сторон. Ни о какой сверхзвуковой скорости, которую демонстрирует новый Shinobi для PS2, речь не идет – игровой процесс, скорее, напоминает таковой в Megaman или Castlevania.

Конечно, классический пример «игры, которая интересна и сейчас» – это Shinobi 3, но и Shadow Dancer заслуживает свою долю комплиментов. ■

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!!

Журнал «Стана Игр»

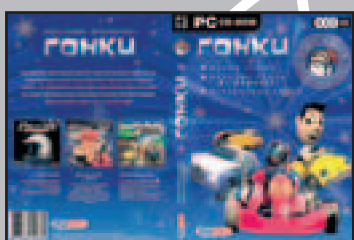
открывает серию ежемесячных конкурсов с многочисленными ПРИЗАМИ!!!

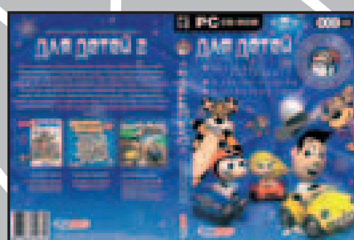
Троих победителей новогодней викторины ждут праздничные издания игр от компании «Руссобит-М». По семь коробок в руки – разве не здорово?!















ВОПРОСЫ:

1 В каком году была основана компания «Руссобит-М»?

2 В разработке какой игры, изданной «Руссобит-М», принимал участие главный редактор «Страны игр» Юрий Поморцев?

3 В каком году вышел (читай, появился в продаже) первый номер «Страны игр»?

Ждем ваши ответы до 1 февраля 2003 года, которые нужно отправить по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (с пометкой «Хочу приз #1») или на электронный адрес contest@gameland.ru (тема письма: «Хочу приз #1»).

АНИМЕ НА РУССКОМ – ОФИЦИАЛЬНО!

Онлайн-версия: http://www.banzai.otaku.ru



В рамках фэндома об этом говорили часто и помногу. Надеялись, ждали и предвкушали. Благодатная тема рождала фантазии и прогнозы. Когда же это все–таки случилось, полностью готовым оказался только коллектив «Банзай!». Итак, в России появился легальный видеопрокатчик, всерьез занявшийся лицензированием и продажей японской анимации, а наша рубрика получила статус официального медиаспонсора акции.

Выпуск подготовил
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



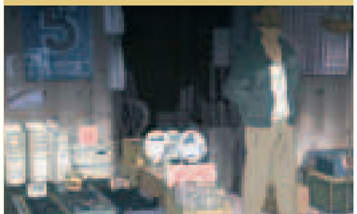
Упомянув в прошлом выпуске о фирме MC Entertainment и ее планах по выпуску дебютного пакета фильмов, мы получили множество читательских отзывов, где любители аниме задают целый ряд вопросов относительно ассортимента, точных дат выхода фильмов, предполагаемой цены и многого другого. За подробностями мы обратились к главе MC Entertainment Дмитрию Федоткину, который охотно рассказал о планируемом старте целой серии релизов аниме в России. Сама по себе компания-прокатчик создавалась для продвижения заслуживающего внимания коммерческого кино стран Азии: Японии, Гонконга, Южной Кореи и Тайланда. Однако именно популяризацию аниме на российском рынке руководство компании считает приоритетной задачей. «До сих пор у нас легально выпущены



Super ShortNews Turbo EX Edition

28 НОЯБРЯ ЯПОНСКАЯ национальная астрономическая обсерватория объявила о том, что два астероида получили имена Хаяо Миядзаки и Тоторо. Астроном-любитель Такао Кобаяси из Оидзуми, префектура Гунма, обнаружил эти небесные тела в 1994 году. Присвоенные астероидам каталожные номера 10160 и 8883 можно прочесть по-японски как «то-о (10) року (6)» и «мицу (3) яцу (8) сан (3)». Созвучие с именем великого аниматора и его героя сподвигло астронома подать заявку в японское аэрокосмическое агентство, где и были утверждены новые названия для астероидов.

СЦЕНАРИСТ ТВ-СЕРИАЛА Ghost in the Shell: Stand Alone Complex Есиюки Сакураи выступил на веб-сайте Production I.G (http://www.productionig.com/) с обращением к западным фэнам аниме, где затрагивает весьма интересную проблему. Дело в том, что практически все аниме сразу же после показа по японскому ТВ разлетается по миру в виде так называемых фэнсубов – некоммерческих копий, переведенных и отсубтитрированных энтузиастами. Так как они не продаются, а



переписываются безвозмездно, копирайт авторов не нарушается – однако впоследствии легальные релизы этого же аниме не очень-то хорошо расходятся в Штатах и Европе. Сакураи-сан призвал фэндом если не отказаться от привычки скачивать и смотреть фэнсубы, то хотя бы поддержать аниме-студии покупкой особенно понравившихся вещей на лицензионных DVD.

ЖЕСТОКАЯ И ФАНТАСТИЧЕСКИ СТИЛЬНАЯ манга Blame! художника Цутому Нихэи получает полноценное анимационное воплощение: вслед за пятиминутными сетевыми минисериями (http://www.blamenet.com/movies.html) в 2003 году выйдет первый



только два аниме-фильма («Принцесса Мононоке» и «Метрополис»), – замечает Дмитрий, – причем прокатчики не делают акцента на японском происхождении фильмов». Есть все основания верить, что появление продукции его фирмы на VHS и DVD будет способствовать расширению кругозора любителей домашнего видео. Задача MC Entertainment – донести до массового российского зрителя информацию о том, что существует иная анимация, нежели продукция в духе студий Диснея. Что в Японии регулярно выходят высокобюджетные рисованные фильмы, рассчитанные на самую широкую аудиторию, а не только на детей. Что картины эти ничуть не уступают по зрелищности лучшим образцам голливудской продукции и вместе с тем выгодно отличаются от американского кино нетривиальностью и свежестью обыгрываемых идей, жизненностью характеров и ситуаций, особым неповторимым колоритом.

Все мы знаем о том, насколько аниме стало популярно в последние годы у пиратов. Зачастую, проходя по той же Горбушке, можно наткнуться на лоток с кассетами и дисками, где красуются обложки со знакомыми надписями «Армитаж», «Призрак в доспехах», «Лэйн» – продаются ани-





НОВЫЕ КОНКУРСЫ!!

Ускоренный предновогодний график подготовки журналов не позволяет нам провести очередной этап розыгрыша DVD от интернет-магазина «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru). Дело в том, что мы просто не успеваем обработать все ответы на вопрос из предыдущего выпуска рубрики. Поэтому принято решение пропустить один номер – для того, чтобы дать возможность добраться всем вашим письмам. Имя победителя розыгрыша DVD FLCL мы тоже назовем через две недели.

В качестве компенсации в следующем номере «Банзай!» вас ждет не один, а целых два конкурса!

А пока – с наступающим вас, минна-сан!!





АНИМЕ-БОНУС!

На диске вы найдете рисованный видеоклип на композицию Survival рок-группы Glay, трейлер полнометражника Neko no Ongaeshi, а также вступительные ролики из аниме Read or Die, Real Bout High School, Jungle wa Itsumo Hare Nochi Guu и Taiho Shichauzo Special. Плюс – подборка новогодних открыток от манга-художников!



РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ

В первый пакет аниме-фильмов от MC Entertainment попали следующие картины:

МАНУСКРИПТ НИНДЗЯ
(JUUBEI NINPUUCHOU)

Начало XVII века, феодальная Япония. Бродячий самурай Дзюбэй, спасая от верной смерти девушку-ниндзя Кагэро, расправляется со странным воином, наделенным нечеловеческой силой. Теперь Дзюбэй – смертельный враг семи оставшихся «демонов Кимона» и вынужден защищать себя и спутницу. Одновременно зрители становятся свидетелями развертывания интересной политической интриги. Блестящая постановка, классический японский сюжет без привычного «хэппи-энда» и качественная анимация студии Madhouse стали причиной получения «Манускриптом...» нескольких престижных международных кинонаград. Российское издание мы с вами сможем оценить уже в конце января. ■

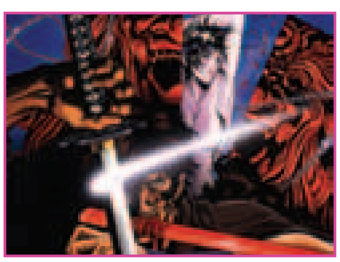
СПРИГГАН
(SPRIGGAN)

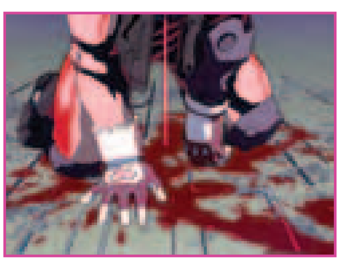
Если совсем коротко, то это апокалиптическая притча, скрещенная с боевиком вроде Metal Gear Solid. Готовый сдетонировать коктейль, замешанный из библейских сказаний, хроники битв генетически модифицированных воинов, противостояния киборгов и экстрасенсов. Большие пушки, поиски Ноева ковчега, тонны военной техники, пробудившиеся динозавры, забойные перестрелки, сражения с применением сверхъестественных сил - чего тут только нет. 95% настоящего широкоформатного экшна и 5% мистики – вот что такое «Спригган».

Ясно, что спродюсировать такое мог только автор «Акиры» Кацухиро Отомо. Фильм появится на прилавках в феврале. ■

САКУРА: ВОЙНА МИРОВ
(SAKURA TAISEN THE MOVIE)

Полнометражная лента по сверхпопулярной серии игр от Sega. «Альтернативный» Токио начала XX века, семимильными шагами развивается индустрия на основе паровых технологий, стоящий на страже города «отряд Цветов» набран из девушек, способных управлять шагающими паровыми доспехами и готовых в любой момент защитить столицу от внешней угрозы. Им противостоит американский миллионер, заручившийся поддержкой могущественного демона. «Паропанковая» вселенная «Сакуры» отлично проработана и представляет собой захватывающий театр боевых действий, оживленный трехмерной графикой от авторов «Призрака в доспехах». Релиз намечен на март. ■







Super Short News Turbo EX Edition



OVA-фильм. Издатели видеоверсии Blame! за пределами Японии пока не определились.

▸ 7 ДЕКАБРЯ В САН-ФРАНЦИСКО в рамках фестиваля Another Cinema прошла американская премьера первого японского полнометражного аниме, пропагандистского военного эпоса «Момотаро – морской орел» (1943) режиссера Сэо Мицуе. В фильме забавные зверушки – морские пехотинцы ведут бои против рогатых чертей, под которыми без труда можно опознать американцев.

▸ НОВАЯ ЛЕНТА СТУДИИ GHIBLI, «Кот возвращается» (Neko no Ongaeshi), стартовавшая в японском кинопрокате 19 июля 2002 года, принесла уже более 60 млн. долларов кассовых сборов. Картина повествует о приключениях девочки Хару, попавшей в королевство кошек и пытающейся вернуться в наш мир. Среди героев фильма – коты Мута и Барон, «засветившиеся»



в другой ленте Ghibli, «Шепот сердца». По словам режиссера Хироюки Мориты, в жизни он ненавидит кошек.

▸ НА ФЕВРАЛЬ НАМЕЧЕНО проведение московского фестиваля «КомМиссия», который уже во второй раз соберет со всей России не только художников-комиксистов, но и авторов, работающих в стилистике манги. Подробности относительно места и время проведения мероприятий, а также условия участия в фестивальном конкурсе будут опубликованы на официальном сайте (http://www.kommissia.ru/).



мешные полнометражники, сериалы, OVA. На наш вопрос о перспективах японской анимации в России глава MC Entertainment ответил, что убежден – благодаря усилиям его компании аниме будет продаваться в хороших магазинах и станет доступно в приличных видео- и DVD-прокатах, а не только на пиратских лотках. «Но даже те, кто привык к нелегальному аниме, поймут очевидную выгодность покупки лицензионного», – замечает Дмитрий. Дело в том, что на японской анимации, равно как и на другом редком кино, пираты стараются нажиться посильнее, требуя 200-250 рублей за кассету при ужасающем качестве изображения и звука. Розничная же цена всех VHS-релизов от MC Entertainment составит 150-160 рублей - при совершенно ином уровне исполнения.

Итак, каждый фильм параллельно издается на VHS и DVD. Первый вариант будет включать в себя саму картину с русскоязычной шестиголосой озвучкой в Hi-Fi Stereo плюс рекламные ролики других аниме. На DVD, помимо фильмов с оригинальной японской озвучкой, русским дубляжом и субтитрами, войдет ряд бонусов, аналогичных тем, которыми издания этих картин снабжены в других регионах. Обычно это галереи иллюстраций, трейлеры, раскадровки, интервью с создателями. Будут и уникальные для российских изданий дополнения, и даже какие-то особенные, скрытые бонусы.



Прекрасно осознавая значимость местного фэндома, MC Entertainment в содружестве со старейшим российским аниме-клубом R.An.Ma и веб-сайтом Манга.Ру (http://www.manga.ru) проводят конкурс на создание сопроводительных иллюстраций для всех релизов компании. Участвовать может любой желающий - лишь бы рисовать умел; призов обещано море, а заинтересованность художников уровня небезызвестного Anry позволяет надеяться на то, что красивого арта наберется немало. Работы победителей будут размещаться на рекламирующих фильмы постерах, растяжках, флаерах и наклейках, а все остальные рисунки попадут в галереи на DVD.

В зависимости от того, насколько успешными окажутся релизы, будет принято решение о дальней деятельности MC Entertainment в этом направлении. На получение каких-то ошеломительных сверхприбылей рассчитывать пока не приходится, но если фильмы принесут прокатчику хотя бы минимальный доход, будет лицензирован следующий пакет картин. Дмитрий признается, что рассчитывает на простых видеолюбителей, которые бы взяли с полки приглянувшуюся кассету и, посмотрев фильм, вернулись бы в магазин, уже имея определенное представление о том, что за вид анимации им интересен. Остается надеяться, что так широкая российская публика сможет, наконец, избавиться от стереотипов относительно рисованного кино. А мы поспособствуем благому начинанию!



КРАСНЫЙ ДРАКОН (Red Dragon)

- Universal Pictures, 2002
- Режиссер: Бретт Рэтнер
- Продюсер: Дино Де Лаурентис
- Сценарий: Дино Де Лаурентис
- В ролях: Энтони Хопкинс, Эдвард Нортон, Рэйф Файнс, Харви Кейтель, Эмили Уотсон

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Сначала было «Молчание ягнят». Жесткий психологический триллер, явивший эталон извращенного маниакального сознания. Эстетика пожирания плоти ради удовольствия. Потом был «Каннибал». Немного опопсевший, но еще более кровавый и эпатажный. И вот пришел дракон. Чувствуете его неровное смрадное дыхание? Третья часть культового триллера расскажет нам о событиях, предшествующих «Молчанию ягнят». Покажет начальную сущность людоедства как искусства. «Красный дракон» как некий абстрактный фильм очень хорош, как продолжение легенды – не катит. Нет уже былого крамольного эстетизма. Не чувствуется давящее на мозги тридцатикилограммовой гирей невидимое присутствие Лектора. И даже непревзойденный Хопкинс воспринимается не как гурман человеческой физиологии, а как голодный пафосный психопат. Но это все в контексте. Если без него, то первоклассный триллер, дорогой, красивый, зловещий.









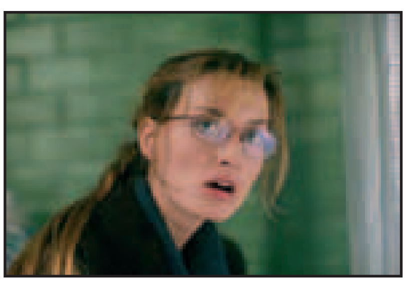
СТРАХ.COM (Fear Dot Com)

- Warner Bros, 2002
- Режиссер: Уильям Мэлоун
- Продюсер: Лаймор Диамант, Моше Диамант
- Сценарий: Моше Диамант, Джозефин Койл
- В ролях: Стивен Дорфф, Удо Кир, Наташа Макилоун

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Ненароком «Страх.com» можно спутать с римейком культового фильма ужасов «Звонок»: в основе первого и второго лежит практически одна и та же концепция. Цепь загадочных убийств связывает лишь одно обстоятельство – все жертвы умирают ровно через 24 часа после того, как посетили сайт fear.com. Хозяйка сайта, «черная вдова», становится смертельным наваждением для всех любителей виртуальных приключений. Идея не так уж нова, но и не затерта до неудобоваримого состояния. К тому же реализована в лучших традициях таких шедевров, как «Молчание ягнят» и «Семь». Предельная концентрация зла на квадратный сантиметр пленки. Когда маленькие девочки визжат, закрывая щуплыми ручками глаза, а их сердобольные мальчики нервно подрагивают, вцепившись пальцами в подлокотники кресел. Резкие мрачные моменты, загробная музыка, откровенные сцены – жесткий драйв, завязанный на глобальной сети. А еще говорят, что Интернет убивает только время.





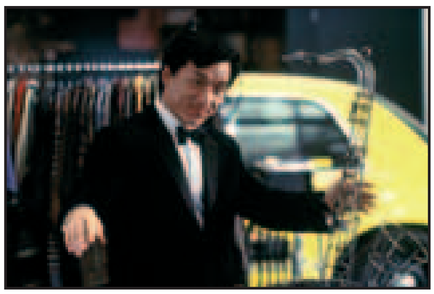
СМОКИНГ
(The Tuxedo)

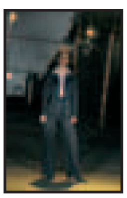


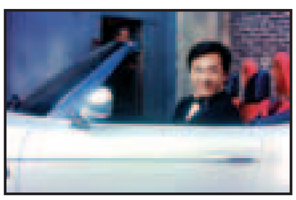
■ Dreamworks, 2002
■ Режиссер: Кевин Донован
■ Продюсер: Адам Шредер, Джон Уильямс
■ Сценарий: Майкл Джей Уилсон, Майкл Лиисон
■ В ролях: Джеки Чан, Дженнифер Лав Хьюитт, Джейсон Айсакс, Деби Мазар, Ричи Костер, Питер Стормар

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

Такое ощущение, что «Смокинг» уже успели обругать все, кому не лень. И это вызывает удивление, так как фильм-то, по большому счету, очень достойный. Он ни на что не претендует, а просто развлекает. Как, впрочем, и все фильмы с Джеки Чаном. При этом стоит отметить, что от традиционной «джекичановщины» он отличается коренным образом. Маханий руками и ногами здесь не особенно много, а те, что есть, обыгрываются в соответствии с сюжетом о навороченном суперагентском смокинге. И вообще Джеки Чан хоть и главная звезда фильма, и ради него все и задумывалось, но съедает он отнюдь не сто процентов экранного времени. Тут его и на злодея хватит, и на Дженнифер Лав Хьюитт (после шестилетнего перерыва, кстати, недавно выпустившую новый сольный альбом).







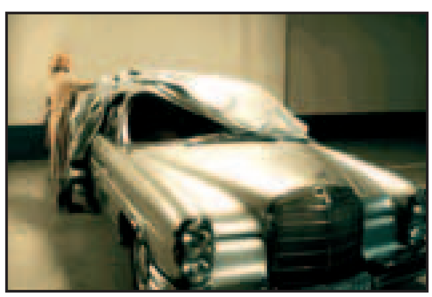
Язык не повернется назвать «Смокинг» уморительно смешным, но забавным – вполне. Сногсшибательных гэгов найти здесь не представляется возможным, но жалеть о полутора часах, проведенных перед экраном, вы вряд ли будете – только если вы не излишне привередливы и от незатейливой комедии ждете каких-то фантастических результатов.

ОДИНОЧЕСТВО КРОВИ

■ «Кинофабрика» при участии студии «Ритм», Национальный Фонд Возрождения, 2002
■ Режиссер: Роман Прыгунов
■ Продюсер: Михаил Отдельнов
■ Сценарий: Павел Руминов
■ В ролях: Ингеборга Дапкунайте, Юрий Куценко, Вячеслав Разбегаев, Оксана Фандера, Лев Прыгунов, Филипп Янковский

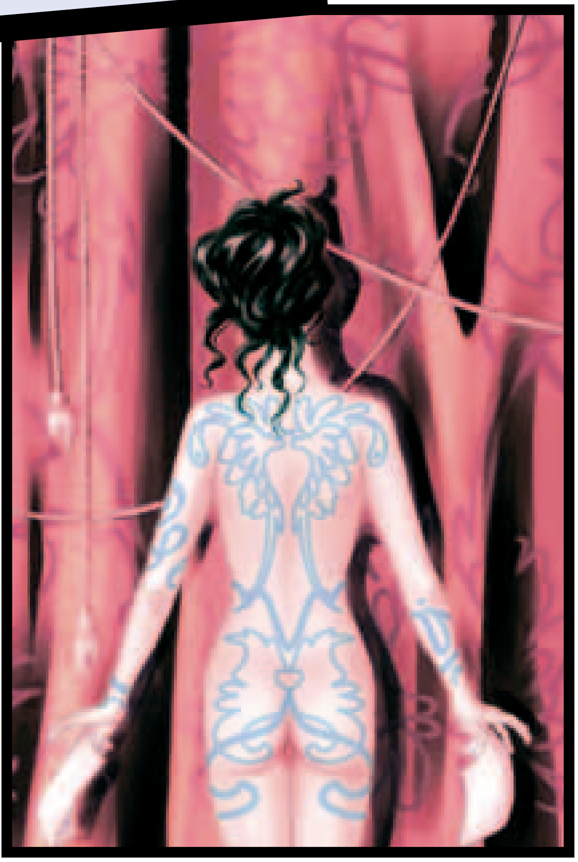
КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Пожалуй, это второй фильм российского производства, который не стыдно показывать в мировом прокате. Первым был «Антикиллер» (*ну ты дал! - ред.*). «Одиночество Крови» снят в лучших традициях Дэвида Линча: каждый кадр, каждая мелочь имеет значение. О сюжете говорить не приходится – только смотреть. Смотреть внимательно, следить за каждым движением, взглядом, фразой. Для людей с неустойчивой психикой сразу скажу, что фильм полностью оправдывает свое название. Крови ровно столько, сколько требуется – то есть много. Но даже она в этом фильме проливается красиво. Желательно смотреть на большом экране в узкой компании. Чересчур шумных друзей оставляйте на входе в кинотеатр – проверено, не пожалеете. Если вы все же окончательно потеряли веру в российское кино, поверьте хотя бы мне – смотреть обязательно! Не смотреть нельзя!



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



На днях позвонил читатель и задал в лоб вопрос: чем я могу покрыть разницу в 50 баксов, разделяющую пиратки и лицензию (на PS2)? «Вот вы боретесь с пиратством и что, нам теперь перестать играть?» – гневно трепетал голосок. Неприятное ощущение, знаете ли – что ответить? Не стандартную же телегу про пиратство... Но именно последнее его восклицание и навело меня на мысль... Да! Прекратить! Это развлечение – не для вас. Я не покупаю автомобиль, если не могу вытянуть его ежемесячное обслуживание! С другой стороны, тратя на замечательные вещи (для PC, PS2, GBA – не важно) треть зарплаты (!), взамен я получаю неизмеримое в деньгах удовольствие! Если у вас нет такого, сдавайте свои PS2 в ломбард. (ВВП)

ZIM

Здравствуй, «СИ».

Как известно, жизнь – это игра, поэтому мы пытаемся играть в нее как можно лучше, интереснее и красивее. Не всегда выходит то, что мы задумывали, потому что эта игра очень сложная и особая, в ней нет времени на ошибки, повторы и пароли, на худой конец – поэтому-то она и сложна, но этим и интересна, правда? Мы обязаны в нее играть, так как таковы правила. Кому-то это не нравится, но они продолжают играть. Кто-то уходит, кто-то приходит, и так будет вечно. И в этой огромной жесткой «машине» существует кусочек виртуальной жизни. Ты – тот маленький лучик света, который вливает в нас нечто. Ты – как наркотик, и мы без тебя не можем, потому что не хотим. Даже меняясь с годами, ты остаешься прежним: меняется только твоя оболочка, а внутри остается это нетронутое что-то. И каждый читатель чувствует это, каждый раз отрывая и впитывая тебя. Сливается с тобой в едином порыве, и нас уже не разъединишь – мы одно целое. И пусть судьба вьет свою нить, и кто-то продолжает смотреть на нас сверху, но я знаю, что есть тот, кто всегда будет со мной.

г. Москва

Виктор Перестукин: *Жизнь – это настолько же игра, насколько игра – есть маленькая жизнь. Не замечал ли ты за собой подсознательное желание сохраниться или загрузить что-то плохо получившееся? К примеру, ночью просыпаюсь, иду на кухню что-нибудь выпить. Наливаю стакан молока. Он выскальзывает из рук и разбивается о свежевымытый пол. Первое, что приходит в заторможенное сном сознание – перезагрузить уровень «в поисках воды». Типичный диагноз: переиграл. Так вот, увлекаться виртуальностью надо до той степени, чтобы соотношение мира реального и нереального хотя бы просто было. А то помните того корейца, который умер в компьютерном клубе после нескольких дней беспрерывного играния? Ладно, пойду перекушу что-нибудь. А то с этими Combats уже не помню, когда в последний раз ел.*

С УВАЖЕНИЕМ И ГОРЯЧИМ ПРИВЕТОМ С ЮГА, ШУБИН ВАДИМ

Привет редакции «СИ» и персонально Александру Щербакову из г. Ростова-на-Дону! Раз уж Вы ответили на мое письмо в 21 (126), не могу не прокомментировать Ваш ответ, такая уж я большая редиска. Общее впечатление – туман. Ну, то, что главное игры, а не платформа – это Вы сказали верно. Игра красит платформу, а не платформа игру. Но вот тезис о том, что не имеет смысла сравнивать PC и PS2, абсолютно не верен, по крайней мере, для России. Если бы Вы это сказали про Европу, то я бы с вами, Александр, согласился. Но в России эта формула не годится. В Европе цена на игры для различных платформ находится примерно на одном уровне. Человек там выбирает игры, а не платформы. Ведь $250 для европейца за PS2 или Xbox – небольшие деньги. Зачем ему каждые два года вкладывать свои евро в модернизацию PC, если можно взять консоль нового поколения и играть в навороченные графически игры. А в России? Если рынок лицензионной, русифицированной игровой продукции для PC более-менее развит (да здравствует «Бука», «1С», «Руссобит-М»!), то для приставок его вообще нет. Только не надо мне рассказывать, что скоро у нас все наладится: и рынок, и локализации по доступным ценам. Про рынок я слышу с 1985 года. Все эти рассказы рассчитаны на лохов. И если я за Max Payne для PC от «1С» заплатил 120 рублей, то за эту же игру для PS2 мне надо выложить 60 «зеленых». Или GTA3 от «Буки» за 200 рублей против 60 баксов. А что нам предлагает Soft Club для обеих PS? Для PS one локализовали две средненькие игры: MediEvil2 и C-12. Теперь для PS2 собираются осчастливить таким же средним чудом под названием Primal. Кстати, неизвестно еще за какую цену. Так что сравнивать PC и PS2 начнешь по неволе. По поводу лицензионной продукции будет интересно послушать Юрия Поморцева в ближайших выпусках «СИ». Очень он меня взбодрил в своем вступительном слове журнала #21(126), ноябрь 2002 года. Большущий ему привет от меня. Замечу только, что если фильмы на DVD после вступления в В.Т.О. будут стоить, как сейчас (700-900 рублей за штуку), то формат VHS у нас в стране останется массовым на очень продолжительное время. Так что локализовать для PS2 такие игры, как Final Fantasy X, M.G.S.3, Silent Hill 3, Need For Speed H.P.2, Grand Turismo3 и т.д., никто не будет для России, так как они и так хорошо продаются. Про Xbox я вообще не говорю. Кстати, про Xbox отдельный разговор. Все вокруг постоянно муссируют тему оригинальной мощности PS2 в мире. Однако, открыв журнал «СИ», убеждаешься в том, что у Xbox и «больше», и «толще» будет, чем у PS2. Например, журнал «СИ» #19(124) стр. 50 (DOOMIII на игровых приставках): «... версия игры для Xbox непременно будет создана, и у приставки вполне хватит для нее производительности, чего, увы, нельзя сказать о PS2. Идем дальше: «СИ» #19(124) стр. 53 (игра James Bond 007: Nightfire): «В принципе, разницу между версиями для GC и Xbox заметить сложно... Но вот вариант игры для PS2, к сожалению, немного проигрывает конкурентам в графическом плане, что сразу бросается в глаза». Вот и не знаешь, кому верить? То ли рекламным горлопанам, то ли «СИ». Еще не понятно, Александр, ваше выражение: «приставки де-

лают упор на максимально комфортное времяпровождение за любимой игрой». Вот играл я у друга на PC в Max Payne, и я не могу сказать, что чувствовал себя некомфортно. Просто, Александр, это называется «отмазка». Когда сказать нечего, а говорить надо. Кстати, графика в этой игре на PC гораздо лучше, чем на PS2, и я получил кучу удовольствия от игры (за 120 рублей). Поэтому мне не понятна ваша фраза о комфортном времяпровождении. А если еще к этому прибавить мои наблюдения за одним моим знакомым, купившем четыре месяца назад в Москве PlayStation2 и теперь страшно озабоченным покупкой к ней игр, при этом сетуя на то, что это очень дорого. Оказывается, даже за 60 «зеленых» не всегда можно купить то, что тебе нужно. То деньги собираешь, то на фирме в столице нет нужной игры. А Вы мне про комфорт рассказываете... Очнитесь, дорогой Вы мой. Комфорт – это когда была PS one. Комфорт для нас, для геймеров. Но этот «проклятый» период канул в прошлое, как и эпоха застоя. А еще, Александр, меня жутко удивляет Ваша фраза о том, что на PC игры несколько другие, чем на приставках. Точнее интригует фраза: «несколько другие». Какие другие? Очень много игр выходят на PC, PS2, Xbox и GC одновременно. Я не буду их перечислять, Вы и сами прекрасно знаете. Может, Вы имеете в виду то, что на PC больше стрелялок от первого лица и стратегий, а также различных симуляторов? А на приставках больше файтингов, платформеров и RPG? Бог его знает, что Вы имеете в виду. Ну и последнее. Комментировать высказывание о том, что купить PS2 за $250 и еще пару лет играть неизвестно во что гораздо выгоднее, чем связываться с PC, я не буду. Без комментариев. Я от Вас торчу. Ладно, господа, не скучайте.

P.S. Играл в Mafia. Игра действительно стоящая. Cool! А как вам «С.В.И.Н.»? По-моему, тоже не плохо.

г. Ростов-на-Дону

Кирилл Кутырев: *Перед зловещим монологом А. Щербакова хочу спросить тебя одну единственную вещь: Никогда не задумывался, зачем появились консоли? Если нет, то отвечу: для того, чтобы сделать игровой процесс как можно комфортнее, мобильнее и дешевле. Если не веришь, попробуй для себя объяснить конкурентоспособность консолей с PC. Ведь это неспроста.*

Александр Щербаков: *Привет, Вадим! По поводу траты денег на новые приставки или же апгрейд ты меня как-то не совсем правильно понял. Ну, $250 – и что? На апгрейд компьютера придется тратиться чаще, чем на покупку приставки. И в совокупности PC съест не меньшие (а, скорее, даже большие) суммы. Цены на приставочные игры действительно готовы смачно укусить массового покупателя. Если взглянуть на рынок «дешевых PC-лицензий», сразу видно насколько отличается консольная картина. А что делать? Хотите играть – придется тратиться. Не можете потратиться – зачем жаловаться? С выбором продукции сейчас все наладится - PlayStation 2 стартовала в России. Да, консоли у нас в стране становятся чуть ли не элитарным видом развлечений (я утрирую, но все же). За софт для них приходится выкладывать, по российским меркам, сравнительно большие деньги. Но это не повод негативно отзываться о приставках.*

EFIM МАРКОВЕЦКИЙ

К черту польское барахло, к черту американскую попсу, забудьте о них. Все это чушь собачья, полнейшая чушь (AhAA). Больше всего меня волнует вопрос, что же вообще происходит, что ж это такое, ведь обязательно же найдется придурок, который создаст тупую игру, которая будет только унижать всех в нее играющих, опускать их, как в Турции в древности воров и убийц, издеваться над игроками, смеяться над всеми; и в нее будут играть, блин. А почему? Да потому что я ее уже создал. I не псих.

Да ведь вы же сейчас читаете ее, вы не можете оторваться: интересно, что же будет дальше, странно, Da? А ведь здесь ничего не написано, кроме ерунды и тупых рассуждений. А сейчас представьте, просто представьте, что я нажимаю Esc, ну а вдруг останется только система, которую я создал, вдруг все остальное исчезнет, что же нам тогда придется делать? Ведь мы не успели перейти в другую систему. Куда денется наше привычное трехмерное пространство и время? KUDA?

Да черт его знает, не это важно. Важно то, что вы потратили на прочтение этих строк время. Вместо этого вы могли бы посмотреть телевизор, поиграть в компьютерную игру, что в свою очередь тоже является обыкновенной тратой времени; так, значит, написанное мной ничуть не хуже. Значит, только что созданная игра имеет столько же прав на жизнь, сколько и наше привычное 3D-пространство и время. Как мы вообще тогда можем утверждать, что игры, в которые мы играем, о которых читаем статьи, являются в меньшей степени жизнью. НЕВАЖNО, какая там графика, какой интерфейс и сколько человек может участвовать в многопользовательской игре. Важно то, что мы тратим на них свои секунды жизни. CSE/../ESC/..

P.S. «Весь мир – игра. Сюжет тупой. Зато графика офигенная»! (Цитата с одной из парт в одной из многочисленных аудиторий Таганрогского Радиотехнического Университета. Автор мне не известен. Но я с ним согласен).

tllem@mail.ru

Виктор Перестукин: *Постоянный участник наших посиделок, Ефим подвел итог в своей непринужденной артхаусной манере. На этом заседание объявляю закрытым!*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

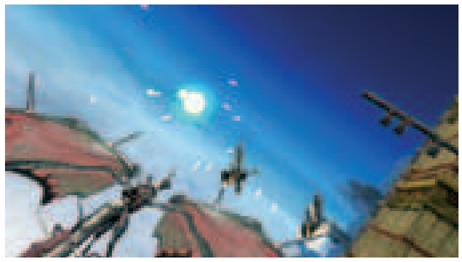
Harry Potter and the Chamber of Secrets

Вторая часть знаменитой фэнтэзийной эпопеи обрела не только заслуженную экранизацию, но и не менее заслуженную игроизацию. Один уровень, один Гарри, один игрок – вперед!



Panzer Dragoon

Демо–версия оригинального Panzer Dragoon приуроченная к скорому выходу Panzer Dragoon Orta на Xbox. В демо–версии 2 уровня игры и эксклюзивный ролик новой серии.



БОНУСЫ:

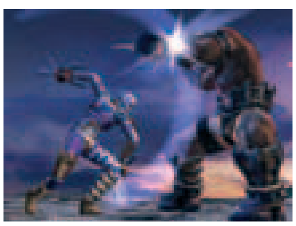
- Half-Life - знаменитая модификация Action Half-Life
- Half-Life - сборник карт для Action Half-Life
- Mechwarrior 4: Mercenaries - редактор уровней
- Red Alert 2 - модификация Allies Revenge 2
- Red Alert 2 - лучшие неофициальные карты
- Return to Castle Wolfenstein - карты из Game of the Year Edition
- Прохождение игры "Черный оазис"
- Лучшие работы с конкурса "Любительские игры 2002"

ПАТЧИ:

- Завоевание Америки
- Hoverace
- Return to Castle Wolfenstein

ВИДЕО:

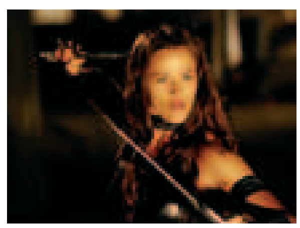
Новогодний ролик от Glagol Studio и "Страны Игр"



Hunter: The Reckoning



DareDevil



а также: Unkind Best Frags, Shanghai Knights

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм



Картинки к рубрике «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

Полный саундтрек из старой, но очень доброй игры One Must Fall 2097

СОФТ:

Download Master

Менеджер закачек. Поддерживает докачку, многопотоковую скачку. Умеет работать по расписанию, дисконнектиться после выполнения всех заданий и/или выключать PC и многое другое.

WinRetRu

Эта программа сохраняет и восстанавливает настройки программ, ярлыков, избранного, драйверов и почтовой программы при переустановке Windows. Также оптимизирует саму систему.

RegMon

Полезная утилита, которая отслеживает обращения к реестру и показывает их на экране. Можно настроить фильтры так, чтобы отслеживались обращения только к определенным ключам.

а также: AVP Lite, BS Player, exBK, Quick Time 6, WinAmp 3, Total Commander.

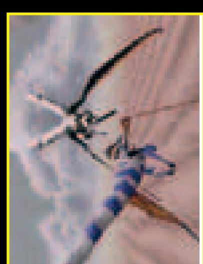
МОД НОМЕРА:

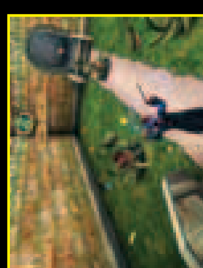
Eye of Beholder для Neverwinter Nights

Модификация для Neverwinter Nights, представляющая собой двенадцать уровней из оригинальной игры Eye of Beholder, созданной компанией Westwood в далеком 1991 году.



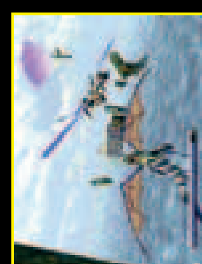


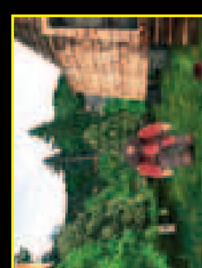




Panzer Dragoon
Компания SEGA выполняет свои обещания и выпускает на различных платформах (в том числе и для PC) проверенные геймерами и временем хиты. На этот раз - Panzer Dragoon, гость с приставки Saturn.

Harry Potter and the Chamber of Secrets
Вторая часть знаменитой фэнтэзийной эпопеи обрела не только заслуженную экранизацию, но и не менее заслуженную игроизацию. Один уровень, один Гарри, один игрок - вперед!





В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 21 января!/

Наш рейд на территорию Украины
Делегация «Страны Игр» собирается посетить Киев и Донецк и рассказать вам о новых украинских проектах, которые в ближайшее время будут штурмовать игровой рынок. Встречайте: Xenus и Lethal Dreams.

SimCity 4
Обзор новейшей части одного из главных симуляторов менеджмента за всю историю жанра! «Страна Игр» – первое игровое издание в России, которое представит своим читателям всю информацию об этом мощнейшем блокбастере начала 2003 года.



Metroid Prime
Легендарный Metroid стал осваивать трехмерные пространства и, как казалось многим, это вполне могло превратиться в вырождение серии. А что на деле? Одна из лучших игр для GameCube! Читайте материал Сергея Овчинникова, чтобы составить себе полное представление о Metroid Prime.



Турнир PlayStation 2
На середину декабря запланирован турнир по целому ряду игр для PlayStation 2: Tekken 4, This is Football 2003, Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva и NHL 2003. Естественно, подобное событие заслуживает грамотного отчета. Который мы вам оперативно предоставим.

CONTENT #1(130)

Демо-версии:
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Panzer Dragoon

Бонусы:
Half-Life - знаменитая модификация Action Half-Life
Half-Life - сборник карт для Action Half-Life
Mechwarrior 4: Mercenaries - редактор уровней
Red Alert 2 - модификация Allies Revenge 2
Red Alert 2 - лучшие неофициальные карты
Return to Castle Wolfenstein - карты из Game of the Year Edition
Прохождение игры "Черный оазис"
Мод Номера: Eye of Beholder для Neverwinter Nights

Музыка:
Саундтрек из One Must Fall 2097

Патчи:
Завоевание Америки, Hoverace, Return to Castle Wolfenstein

Софт:
AVP Lite
BS Player
DivX
Download Master
Quick Time 6
RegMon
WinAmp 3
Windows Commander
WinRetRu

Видео:
Новогодний ролик от Glagol Studio и «Страны Игр»
Hunter: The Reckoning
Unkind Best Frags
DareDevil
Shanghai Knights

Галерея:
Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике "Банзай"

Рекомендуемые системные требования: PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

CD



редакционная ПОДПИСКА!

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

☐ На 12 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс   область/край

Город/село   ул.

Дом   корп.   кв.   тел.

Сумма оплаты

Подпись   Дата   e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за 200_г.	

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей
12 месяцев (24 номера) – 1680 рублей

«Страна Игр» + CD»
6 месяцев (12 номеров) – 1140 рублей
12 месяцев (24 номера) – 2280 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

СПРАВКИ
по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095)292-3908, 292-5463








THE NOTUM WARS
Anarchy online
СТРАНА ИГР
СТРАНА ИГР
МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ
FUNCOM
www.funcom.com

СТРАНА ИГР



2003

ЯНВАРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

ФЕВРАЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

МАРТ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30/31

АПРЕЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

МАЙ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ИЮНЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29/30

WCG
WORLD CYBER GAMES